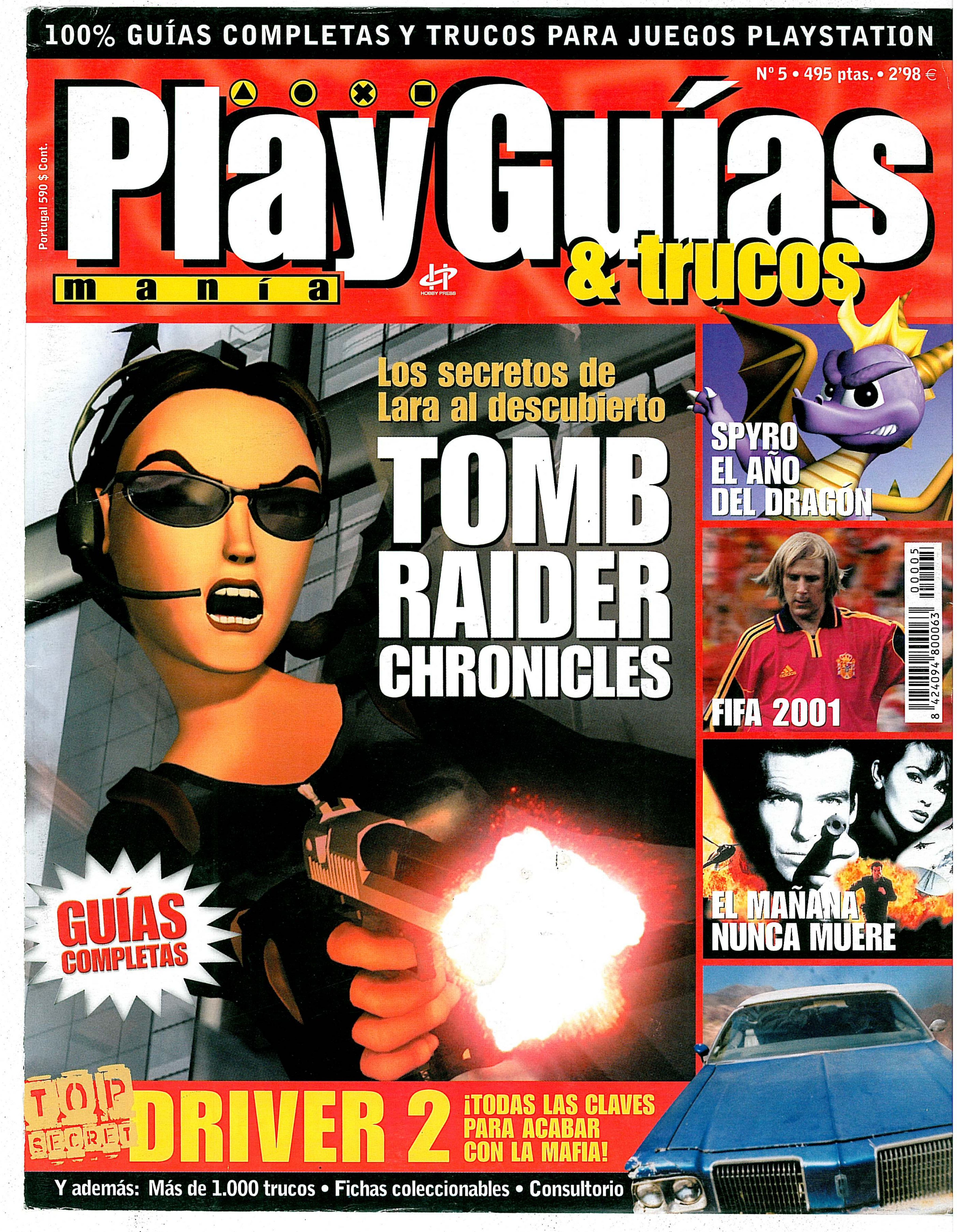

100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION
Nº 5 • 495 ptas. • 2'98 €
PlayGuías mania & trucos
Portugal 590 $ Cont.
HOBBY PRESS
Los secretos de Lara al descubierto
TOMB RAIDER CHRONICLES
SPYRO EL AÑO DEL DRAGÓN
FIFA 2001
EL MAÑANA NUNCA MUERE
GUÍAS COMPLETAS
TOP SECRET
DRIVER 2 ¡TODAS LAS CLAVES PARA ACABAR CON LA MAFIA!
Y además: Más de 1.000 trucos • Fichas coleccionables • Consultorio
00005
8 424094 800063

SUMARIO

#5



STAFF

DIRECTOR Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero.
REDACCIÓN
Sonia Herranz (Redactora Jefe)
David Fraile.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN
Ruth Caravaca.
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Ana María Torremocha.
COLABORADORES
J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Javi Pos, Rubén Herrero, Enrique del Barrio.

EDITA HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES
Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
DIRECTOR COMERCIAL Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN
Luis Gómez-Centurión.
DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN
Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS
Javier del Val.
FOTOGRAFÍA Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN
Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
JEFA DE PUBLICIDAD
Nuria Sancho
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta.
28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE María Luisa Merino.
C/ Amesti 6 - 40. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES Juan Carlos Baena.
E-mail: jcbaena@hobbypress.es,
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona,
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE Federico Aurell.
C/ Transits 2 - 2o A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor.
Sevilla. Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta.
8020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE BOYACA Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: Altamira S.A.
Ctra. de Barcelona Km. 11.200. 28022 Madrid
DEPÓSITO LEGAL M-35059-2000
EDICIÓN 3/2001
Printed in Spain

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Mi nombre es López, "Gertru" López.

Bueno, ya estamos en Navidades y camino de un nuevo Milenio , pero hay cosas que no cambian, como vosotros, que seguís mandando cartas y cartas suplicando mi ayuda. Menos mal que no me habéis pedido ayuda con vuestra carta a los Reyes Magos, porque si no, ¡a más de uno le pediría carbón, por no saber pasarse los juegos! Que no, que es broma, que ya sabéis que en el fondo soy una buenaza. ¡Felices Fiestas para todos! Espero vuestras cartas en el próximo Siglo, ¿vale?

"Consultorio de Gertru". Hobby Press. PlayManía Guías y Trucos. C/ Pedro Teixeira Nº 8, 2ª planta, 28020 Madrid

VENCER A BGH251F2 EN FINAL FANTASY VIII

Hola Gertru. Te escribo para pedirte ayuda, la necesito. Mira, ahora estoy jugando a Final Fantasy VIII y tengo un grave problema. Estoy en el segundo CD luchando contra un enemigo llamado BGH251F2 y no hay manera de derrotarlo. Por eso te mando esta carta, para ver si me puedes ayudar, te estaría enormemente agradecida. Un besazo.

Gloria Bassa (Palma de Mallorca)

Estimada Gloria, toma buena nota de los consejos que te doy para conseguir derrotar a BGH251F2. Este Jefe tiene 6000 puntos de vida y es invulnerable a Veneno, pero no a Rayo, Agua o Piedra. Para vencerle, tienes que utilizar todos los guardianes que tengas, sobre todo a Quetzal. Las magias Electro, Petra y Aqua también te ayudarán enormemente. Úsalas tan rápido como puedas, ¿vale? ¡Mucha suerte!



COCHES Y MÁS COCHES EN GRAN TURISMO 2

Hola Gertru: ¿Hay alguna forma de tener en el garaje de Gran Turismo 2 más de 100 coches? Es que aparte de ganar carreras y coches me gusta coleccionarlos en mi garaje y no quiero vender ninguno. Espero que atiendas mis preguntas y mi petición y las publiques en la revista. Gracias por anticipado y un saludo.

José J. Vega (León)

Querido José, siento tener que desilusionarte, pero en el GT2 no pueden conseguirse más de 100 coches, ¿para qué quieres más? ¡Si seguro que todavía no tienes carné de conducir! Estoy segura de que encontrarás otros juegos donde puedas coleccionar otros muchos coches. En cuanto al próximo GT, tendrás que verlo en PlayStation 2. ¡Hasta otra!



TRUCOS PARA HOGS OF WAR

¡Hola Gertru! Me llamo Toni y soy de Barcelona, me gustaría que intentaras conseguir y publicar todos los trucos posibles del juego Hogs of War. Gracias por tu contestación y un saludo muy grande.

Toni Salguero (Barcelona)



¿Qué es eso de que "intente" conseguir los trucos del juego? ¿Es que acaso dudas de mis maravillosas habilidades? En fin, está visto que nunca estáis contentos con nada y que siempre tengo que estar demostrando mis increíbles "dotes". Pero no te preocupes, que aquí te doy los trucos disponibles de este fantástico juego.

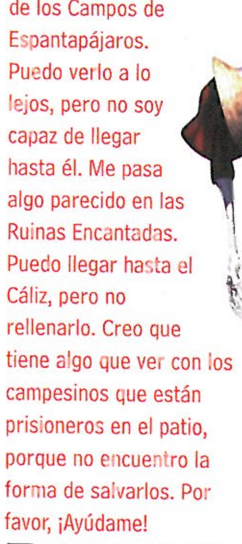


- Equipo de manteca de cerdo: Pon MARDY PIGS como tu nombre.
- Ver todas las secuencias CG: Pon PRYING PIGS como tu nombre.
- Secuencias CG extras: Pon WATTA PORK como tu nombre.

EL CALIZ DE ALMAS DE MEDIEVIL

¡Hola Gertru! Me llamo Inés y necesito tu ayuda con el Medievil. Se trata de conseguir el Cáliz de Almas de los Campos de Espantapájaros. Puedo verlo a lo lejos, pero no soy capaz de llegar hasta él. Me pasa algo parecido en las Ruinas Encantadas. Puedo llegar hasta el Cáliz, pero no rellenarlo. Creo que tiene algo que ver con los campesinos que están prisioneros en el patio, porque no encuentro la forma de salvarlos. Por favor, ¡Ayúdame!

Inés Aguirre (Madrid)





¡Cómo no voy a ayudar a una compañera consolera, Inés! No te preocupes. En los Campos de Espantapájaros, para coger el Cáliz de Almas, tienes que hacer funcionar la Segadora que está en el interior del silo, la cual te abrirá un camino en el maíz que lleva hasta el Cáliz, para llenarlo tienes que acabar al menos con cuatro espantapájaros y eliminar al resto de los malos del nivel. Y en el nivel de Ruinas Encantadas, para salvar a los tres granjeros de morir en la hoguera, primero tienes que recoger la Runa Caos que hay al final de la cornisa y moverte con rapidez para matar a los Demonios de la derecha del patio, antes de que lleguen al interruptor que hace que los campesinos caigan a las hogueras. Si lo consigues, pulsa el interruptor y los liberarás.

CONSEGUIR LA ID BLUE EN MEDAL OF HONOR

Hola Gertru, me gusta un montón tu revista. Tengo un pequeño problema con el juego Medal of Honor. En una pantalla de la misión 4, que es como un cuartel, encuentro todos los objetivos menos la llave para pasar una puerta azul. A ver si me puedes ayudar.

Alex S.

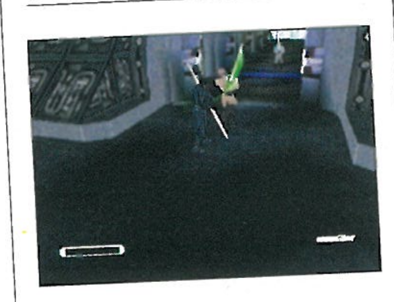


Hola Alex, vamos a ver, en el Medal of Honor, sigue estas instrucciones para conseguir esa llave que necesitas (la ID Blue). Cuando empieces la misión toma el primer pasillo a tu izquierda y sube por la escalera a la izquierda de la puerta . Sigue avanzando por la trampilla metálica hasta llegar al final de la estancia, y allí elimina por la espalda al oficial que vas a encontrar (antes, enséñale tu identificación), hecho esto conseguirás la ID blue, que te hace falta para abrir esa puerta azul.

USAR LA ESPADA DE DARTH MAUL EN STAR WARS: EPISODIO 1

Hola soy Carlos de Vigo y me gustaría saber si es verdad que hay un truco en Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma para tener la espada de Darth Maul. Muchas gracias.

Carlos (Vigo)



Quien te haya dicho eso ha oído campanas pero no sabe donde. No se trata de este juego, sino del Star Wars: Episodio 1, Jedi Power Battles, donde, después de terminar el juego con Qui-Gon Jinn, y por medio de un pequeño truco (volver a jugar, elegir de nuevo a Qui-Gon y pulsar Select al mismo tiempo), puedes elegir jugar con Darth Maul, teniendo, claro está, su lanza láser. De todos modos, sigues teniendo otros trucos estupendos para conseguir acabar La Amenaza Fantasma en nuestra sección de Trucos. ¡Otra vez será!



METAL GEAR SOLID

Acabar con el Metal Gear Rex

Amiga Gertru: Me llamo José Luis y te escribo porque tengo un gran problema con el juego Metal Gear Solid. Estoy en el segundo disco del juego, he llegado al monstruo Metal Gear Rex y no puedo pasármelo. Primero destruyo el radar y después me matan y tengo que empezar de nuevo. Espero que me puedas ayudar, gracias, eres super guay.

Jose Luis Gálvez (Granada)

Gracias por tus elogios José Luis, me merezco eso y mucho más, a ver si no, con toda la ayuda que os tengo que dar. Metal Gear Rex es el enemigo más duro del juego, su único punto débil es el disco del radar que tiene en el hombro izquierdo. Esta es la táctica a seguir: equipa la granada chaft y cuando los sistemas de vigilancia de Rex estén inutilizados, corre entre sus piernas para colocarte a sus espaldas. Una vez allí, equípate con el misil Stinger, espera a tener un blanco claro del disco y dispárale rápidamente. Antes de que Rex se gire hacia ti, vuelve a equiparte con la granada chaft y repite el proceso entero. Cuando hayas destruido el disco, Liquid abrirá la cabina de Rex. Entonces tienes que usar la misma táctica de antes pero apuntando a la cabina en lugar de al hombro. Usa la granada aturdidora, porque sino Liquid te rastreará. Si no tienes granadas, puedes eliminar a Rex colocándote todo el rato a su espalda para que no te encuentre. Tras unos momentos, Metal Gear Rex se quedará parado, lo que te dará opción de apuntar tranquilamente a Rex. Repite la operación hasta acabar con él.



LAS COORDENADAS DEL AMERZONE

Querida hermana "Gertru". Te escribo por un serio problema en Amerzone. Se trata de que he llegado al Atolón y, después de liberar al cachalote, repostar gasolina, recoger el disco, etc, al volver a la nave no soy capaz de dar con las coordenadas para salir de ese lugar y seguir viaje. Te agradecería que me dieras la solución para que la nave despegue con las coordenadas y la manera de hacerlo por pasos. Después de lo visto, te escribiré alguna vez más. Un abrazo y que sigas tan alegre.

Luis Miguel Muñoz (Guadalajara)



Querido hermano Luis, ¡no te tomes tan en serio el juego, que la solución es muy sencilla! Toma buena nota de lo que te digo: Las coordenadas se encuentran en el antiguo hidroflot hundido. Vuelve a tu hidroflot, selecciona la modalidad gancho y presiona la palanca de la izquierda. Colócate ahora cerca del edificio con forma de molino y usa la escafandra para poder bucear. Tienes que localizar el gancho, el mejor camino para llegar hasta él es ir hacia delante tres veces y luego dos a la derecha. Encontrarás el viejo hidroflot hundido de Valembois y el gancho que acabas de lanzar. Cógelo y engánchalo en la puerta del hidroflot. Vuelve ahora al tuyo y acciona el gancho (con lo que arrancarás la puerta del de Valembois) y vuelve bajo el agua para ver el número que aparece escrito en su computadora. Ya solo te queda volver a tu hidroflot, introducir el disco en la máquina, seleccionar "load" y helicóptero e introducir las coordenadas para terminar el nivel. ¡Otro abrazo para ti!

DUDAS Y ERRORES EN FINAL FANTASY VIII

Hola Gertru: antes que nada, felicitaciones por la revista. Te escribo esta carta porque tengo varias dudas



sobre FFVIII: En la guía del nº 3 explicabais lo que hay que hacer para conseguir el G. F. Odín (ir a las ruinas de Centra, poner los ojos de cristal a las estatuas y poner las contraseñas) pero no pusisteis la contraseña, ¿me la podéis decir? Además, creo que habéis cometido un error: en el nº 2 de vuestra espléndida revista, Alberto (desde Toledo) os mandó una carta preguntando que objetos se necesitaban para convertir el arma de Squall en Lionheart y le respondisteis que se necesitaban un Adamantino, doce balas iónicas y cuatro colmillos de Draco. En cambio, en la guía del nº 3 pusisteis que se necesitan una cuchilla, dos polvos estelares, un caparazón y ocho tornillos... ¿Cuál de las dos está bien?

Erik Rueda (Ermua)



Hola Erik, no te puedo dar la contraseña de las ruinas de Centra porque es aleatoria, no siempre es la misma, así que te tocará apuntarla cuando la consigas. ¿Cómo hacerlo? Ve al tejado de las ruinas (de color verde) y sube por la escalerilla que hay pegada al tejado y pon el ojo de cristal que cogiste de la estatua anterior en esta otra. Te dará la contraseña. Y en cuanto al error que indicas, realmente ha sido una jugarreta de los duendecillos informáticos que pululan por la redacción, la opción correcta para convertir el arma de Squall en Lionheart es un Adamantino, doce balas iónicas y cuatro colmillos de Draco. La otra opción es para conseguir el arma anterior a Lionheart. Aclarado todo este "lío", te mando un saludo muy fuerte.

LA BIBLIOTECA DE VERSALLES

¡Hola querida Gertru! Me he quedado atascado con el juego "Versalles". Estoy en la biblioteca y encima de la mesa hay un mapa y un papel que pone: "FELIX FORTUNA DIVINUM EXPLORATUM ACTUIIT". No sé que hacer. ¿Puedes ayudarme? Un abrazo.

Anónimo (Alhaurin de la Torre)

¡¡Qué manía con los Anónimos!! En el nº anterior de la revista lo advertí, y ahora lo vuelvo a avisar: ¡cómo no pongáis vuestro nombre no os pienso contestar! Tomad todos nota, porque es la última vez que lo digo, la que avisa no es traidora. ¿Es que acaso os da miedo que salga vuestro nombre en la revista? En fin, avisados estáis. En cuanto a tu duda, una vez que estés en el archivo, habla con el ministro y dale su almuerzo. Coge la pluma de la mesa y úsala con el papel en blanco. FELIX FORTUNA DIVINUM EXPLORATUM ACTUIIT. En un estante que se encuentra a la derecha de la chimenea, en el rincón de la sala, encontrarás un documento archivado: cógelo. Usa la pluma y toma las letras que necesitas usando el código que encontraste escrito al principio: 2.3 Z7.25.8.24 / 3.12 G25.18.23.23.30: "El zorro y la grulla es el mensaje". Vuelve a la escalera por la que bajaste, entra en las habitaciones, pasa por la sala donde estaba el ujier de rojo que te dijo que volvieras a los quince minutos. M. Bontemps está en la habitación y tendrás que darle los documentos. A partir de aquí tendrás que seguir tú.



TRUCOS PARA WORMS ARMAGEDDON

Hola, soy un fiel lector vuestro, me acabo de comprar el Worms Armageddon, es un pedazo de juego, pero me gustaría que me dieseis algunos trucos, como armas infinitas o todas las misiones, gracias.

David L. S.



Apreciado lector y compañero consolero, aquí te ofrezco un código para que consigas acabarte sin problemas todas las misiones del juego. Pulsa el Cuadrado cuatro veces en la secuencia de presentación del juego y si lo has hecho bien oirás un sonido que dice "yes sir". El truco hará que no te puedan matar bajo ningún concepto y que tengas todas las armas.

GRABAR LAS PARTIDAS EN CASTLEVANIA

En primer lugar saludos. Tengo una duda: en el juego Castlevania no sé como se graba el nivel porque me matan y no pone continuar ni nada. Espero que me expliques como hacerlo y si hay trucos pues mejor. Gracias por resolver mis dudas.

José Luis M.

Encantada de conocerte José Luis, lo que tienes que hacer para conseguir grabar tus avances es fijarte en los escenarios del juego, ya que a lo largo de este encontrarás diseminados en algunas pantallas unos ataúdes colocados de pie. Para grabar las partidas, lo único que tienes que hacer es meterte en ellos, comenzarán a girar y te aparecerá un menú que te permitirá salvar.



ENCONTRAR LA ALDEA ROKKAKU EN SUIKODEN 2

Hola me llamo Raúl Fernández García y soy de Barcelona. Me he comprado el Suikoden 2 y casi me lo he acabado, pero me gustaría saber cómo se puede llegar a la aldea Rokkaku. En el juego solo te dicen que esta sobre el trayecto de la montaña hacia Toran pero no encuentro esa aldea. Muchas Gracias y seguid así.

Raúl

Amigo Raúl, la aldea Rokkaku se encuentra bien escondida, pero toma nota de estos consejos para encontrarla. Primero atraviesa Gregminster. Trepa por las laderas hacia la cumbre de la montaña. En la siguiente pantalla, sigue el camino. Cuando gire a la derecha, tienes que seguir por el borde inferior del bosque. En la primera cuesta, tienes que conseguir pasar bajo los árboles, atravesándolos. Ahora ponte mirando al sur y encontrarás la aldea Rokkaku.

LOS HOROSCOPOS DE SILENT HILL

Hola Gertru: felicidades por vuestra revista, te escribo para decirte que no sé pasarme la habitación de los horóscopos de Silent Hill. ¿Podrías decirme qué números debería poner? Gracias.

Salvador Liceras (Granada)

Hola Salva, me dejas que te llame Salva, ¿verdad?, Silent Hill es un juego muy difícil y me sorprende que hayas llegado tan lejos sin usar ninguna ayuda, al menos hasta ahora. Pero no te preocupes, que estoy yo aquí para echarte un cable. Los números que tienes que poner no son otros que la suma de las extremidades de cada signo, a saber: 8 para Géminis, 4 para Tauro y 6 para Sagitario. ¡Mucha suerte!

SILENT HILL

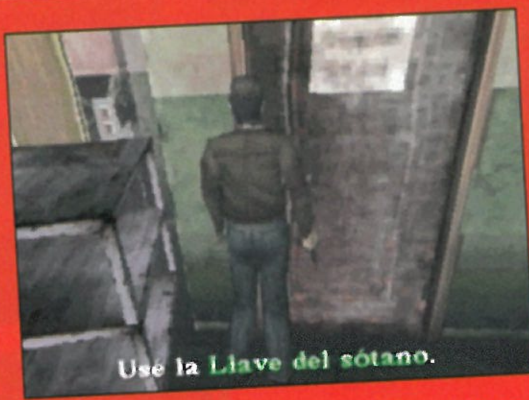
Encerrado en el hospital

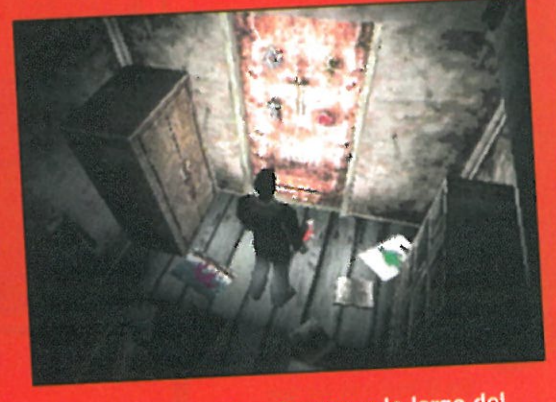
¡Hola Gertru! Me llamo Jorge y tengo un problema en el Silent Hill, me he quedado encerrado en el Hospital, sin poder salir. Entré y fui poco a poco, recorriendo todas las habitaciones (en las que te dejan entrar). Al grano, subí al cuarto piso, después volví a bajar y luego, el Hospital sufrió una transformación rara como la del Colegio. Más tarde intenté subir al cuarto piso y las escaleras estaban bloqueadas por un muro, y empezó mi pesadilla de horas y horas intentando poder salir del hospital, porque claro, la salida también estaba bloqueada. Así que me gustaría saber como poder salir del Hospital o qué es lo que tengo que hacer en la habitación donde está la televisión y el video, en la habitación donde hay una jaula, en la que hay una placa con tornillos, una pizarra con nombres de médicos (creo) y otra pizarra en blanco (no llevo encima ni la lata de gasolina, ni la sierra eléctrica ni el taladro), y por favor, dime donde está la maldita escopeta.

Siento haber sido tan pesado. Un beso y gracias.

P.D.: Por favor, respóndeme, porque me encanta ver a mi novia sufriendo y pasando miedo con este juego, que, aunque ya es viejo, para mi es el mejor. Adiós.

Jorge Sanz Arrán (Valladolid)





Vamos por partes Jorge, el Hospital es un lugar al que tendrás que volver 3 veces a lo largo del juego, pero según los datos que me das, parece ser que es la primera vez que lo visitas, así que te daré unas cuantas indicaciones de lo que tienes que hacer, porque el total de las cosas que tienes que hacer es demasiado grande como para que quepa en esta consulta, ¿vale? Si las escaleras están bloqueadas, lo que tienes que hacer es devolver la corriente al ascensor para poder usarlo, el generador está en el sótano y la llave de este está sobre la mesa de la Sala de Conferencias, en la planta baja. Una vez que hayas activado el ascensor, sube a la segunda planta e intenta abrir la puerta, no te dejará, pero TIENES que hacerlo igualmente, repite la operación con la tercera planta y cuando vuelvas al panel del ascensor verás que la cuarta planta ya aparece como selección en el panel de mandos. Tienes que recoger cuatro placas, que están distribuidas en todo el hospital para poder resolver el puzzle en la Sala de Enfermeras, en el segundo piso. La Placa de la Tortuga está en el Baño de Caballeros, en la cuarta planta. La Placa del Gato también está en la cuarta planta, habitación 306. La Placa del Sombrerero se encuentra la habitación 204, en la segunda planta. Para coger esa placa tienes que entretener a los tentáculos lanzándoles un paquete de sangre que tienes que haber cogido en el Almacén de la cuarta planta. Y la Placa de la Reina se encuentra en la primera planta en el Despacho del Director. El orden de colocación de las placas es el siguiente: Azul (Tortuga), en la esquina superior derecha, Verde (Sombrerero), en la esquina inferior derecha, Amarillo (Gato) en la esquina inferior izquierda y Rosa (Reina) en la esquina superior izquierda. A partir de aquí dejo el destino de tu personaje en tus manos, ¡mucha suerte!



EL ZOMBIE GIGANTE DEL RESIDENT EVIL 2

¡Hola Gertru! Quisiera saber si me puedes dar algún truco o consejo para librarme del zombie gigante en el juego Resident Evil II, cuando sale al final achicharrado del pozo de lava. Te lo pido por favor (me urge mucho, de veras).

Rodrigo Alonso (Burgos)

¡No será para tanto, Rodrigo! ¿Por qué te urge tanto? El zombie gigante no se va a mover de su sitio. Es broma, no te preocupes, que con mi ayuda no hay zombie grande ni pequeño que se te resista. Este simpático zombie responde al nombre de "T-90" y aparece en el juego varias veces (tres, para ser exactos), como has podido o podrás comprobar. Las dos primeras no le podrás matar, por mucho que le dispares, así que lo mejor que puedes hacer es huir de él. Cuando aparezca por tercera vez (ya al final, una vez que has colocado las Bujías en la parte exterior del tren), tienes que esquivarle durante un par de minutos, el tiempo suficiente para que Ada te de el lanzamisiles y puedas de esta manera acabar definitivamente con este bicho.

ENCONTRAR EL ARTEFACTO GUNGAN EN JEDI POWER BATTLES

Hola Gertru: Me llamo Josu y tengo 9 años. Tengo el juego Star Wars Episodio 1 Jedi Power Battles y quisiera que me respondieras a un problema que tengo. En el nivel 2, los pantanos de Naboo, al final del nivel en las cuevas hay un artefacto Gungan, pero no lo encuentro, ¿puedes decirme donde está?

Josu Zubillaga (San Sebastián)

En el pantano de los hongos, cuando veas a Jar-Jar corriendo (hará un ruido parecido al graznar de un cuervo, pero no podrás alcanzarle), síguele y verás que hay dos objetos muy especiales abajo, entre las

LA CÓMIC CONSULTA

En vista de que Silent Hill sigue dando mucha guerra, hemos decidido mandar a Gertru a darse una vuelta por la Escuela de Midwich para que os resuelva la mayor duda que tenéis: el puzzle del piano. Esperemos que pueda regresar.

JUEGO: Silent Hill
OBJETIVO: El puzzle del piano.

¡¡NOOO...!! AL COLE OTRA VEZ NO, POR FAVOR NOOO...!!!

VAMOS A VER, SE TRATA DE IR A LA ESCUELA DE MIDWICH, BUSCAR EL PIANO Y TOCAR UNAS NOTAS PARA ASÍ CONSEGUIR EL PRECIADO MEDALLON DE PLATA, INDISPENSABLE PARA EL RELOJ DEL PATIO.

BUENO SÍ ES SOLO ESO...

PERO ANTES DEBERÁS LEER EL POEMA QUE HAY EN LA PIZARRA AL LADO DEL PIANO.
EL POEMA HABLA DE PAJAROS BLANCOS Y NEGROS, QUE REPRESENTAN A LAS TECLAS BLANCAS Y NEGRAS RESPECTIVAMENTE.

DESPUÉS DE LEER EL POEMA, EXAMINA EL TECLADO, VERÁS QUE HAY DOCE TECLAS QUE PUEDES TOCAR DE LAS CUALES 5 NO SUENAN. EN ELLAS ESTÁ LA CLAVE.

A B C D E
1 2 3 4 5 6 7

SÍ NUMERAMOS LAS TECLAS BLANCAS DE IZQUIERDA A DERECHA Y DEL 1 AL 7 Y LAS NEGRAS DE LA A A LA E, LAS TECLAS QUE NO SUENAN SERÍAN LAS 2, 5, 6, A Y E. ESAS SON LAS TECLAS QUE DEBES TOCAR Y HACERLO EN ESTE ORDEN:

2, 6, E, 5 y A

¡¡¡ESTO, AHORA QUE ME ACUERDO, LO QUE HABIA EN LAS TECLAS ERA: SANGRE!

GLUPS

DE ESTE MODO CONSEGUIRÁS EL MEDALLÓN DE PLATA, QUE DEBES COLOCAR EN EL RELOJ DEL PATIO!

¡¡¡ESTA NO SABE DONDE SE HA METIO...



grietas. Llegar a ellas es muy sencillo, la clave es no saltar hacia abajo. Ponte justamente sobre ellas en el borde y simplemente camina fuera del borde, con mucho cuidado. Si quieres echarle valor, haz un doble salto, con el mando todo el rato hacia la izquierda. De otra forma, un doble salto normal hará que te caigas al vacío. El primer objeto es el Artefacto Gungan (son solo 50 puntos, pero con los otros dos podrás acceder al nivel 13). El segundo es un objeto de bonus que te dará 2500 puntos. Para salir de ahí, en la grieta en la que estas, retrocede desde el borde 5 pasos. Salta una vez. Párate en el borde del medio. Ahora realiza otros dos saltos para llegar al otro lado.

LIOS CON MEDIEVIL

¡Hola Gertru!, antes que nada felicidades por la zona del consultorio, me encantaría que me resolvieras una duda que tengo con Medievil 1, me he recorrido (creo), todas las pantallas, he visitado a todos los héroes, incluso a los que hay tras las puertas (con trucos, claro), pero no hay manera. ¿Qué tengo que hacer ahora? Me llamo Amma y tengo 13 años. Gracias por todo y ¡Feliz Navidad a todos los lectores de PlayManía!

Amma Angente (Barcelona)

No puedo ayudarte si no me explicas mejor el problema. El decirme que has estado en casi todas las pantallas no es suficiente información. ¿En qué pantalla te encuentras ahora? ¿Cuál es el último jefe al que has derrotado? Por el momento, no soy adivina, así que tenéis que especificar mejor qué es lo que os pasa, ¿vale? De todos modos, para que puedas acabarte el juego, aquí te doy un truco para pasar de nivel y para que seas invencible. ¡Feliz Navidad para ti también! Pausa el juego y con L2 apretado pulsa: ↑, ↓, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■ y ▲.

DINO CRISIS

La caja fuerte

Hola Gertru, estoy atascado en el juego Dino Crisis, no consigo encontrar la salida del laboratorio, tengo el disco DDK "E" y he conseguido las llaves del armario de la caja fuerte, pero me falta la combinación. ¿Me podrías ayudar a terminar el juego? Muchas gracias.

Ismael Jiménez Palacios (Alicante)

Para que no te quejes, Ismael, te indico la combinación que necesitas y un poquito más de lo que tienes que hacer después, para que veas lo buena que soy. Una vez que has cogido el disco y la clavija, examina el monitor que hay en la mesa y apunta el código que te da: 7248. Ahora vuelve a la habitación anterior e introduce ese código. De nuevo ve a la sala donde has cogido el disco y podrás acceder a otra nueva sala. Acércate a los controles junto al cristal y selecciona los colores en este orden: verde, rojo, azul. Podrás pasar a la cámara de gas sin ningún peligro. Habla con el científico moribundo y te dará el Chip B1 con los números 3695. Cuando muera, registra su cuerpo y obtendrás la Llave Pequeña. Después de esquivar al velocirraptor que encontrarás al salir de la cámara, tienes que usar el chip en la sala que tenía el ordenador, tienes que usar como código la cifra 3695. Observa el esquema que publicamos en respuesta a la siguiente carta, porque es la resolución del puzzle que vendrá a continuación, conseguirás la Tarjeta Llave R, vuelve a la sala donde estaba la caja de emergencia roja y usa la tarjeta en la ranura de la derecha del monitor grande. A partir de ahí, tendrás que continuar tú solo. ¡No dejes que te coman los dinosaurios!

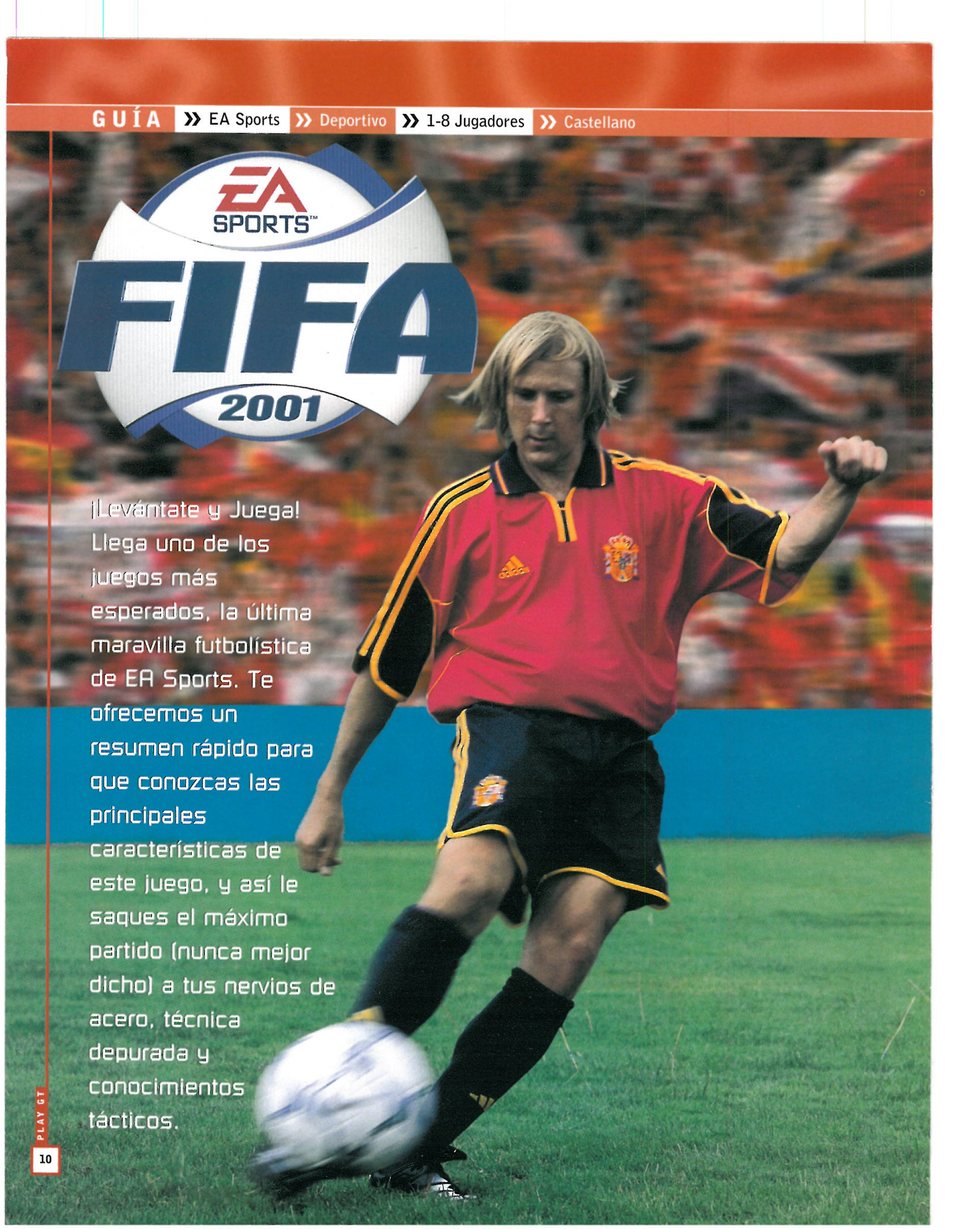
El dichoso puzzle de las celdas

Hola Gertru, tengo un problema con Dino Crisis, parece una tontería, pero a mi no me sale. Estoy en una sala enfrente de un ordenador: utilizo los Chips 1B2 y Chip 2B2, para poner en dos ranuras que hay a cada lado. Introduzco el código y me aparece un puzzle de celdas. Hago todo lo que hay que hacer, pero no pasa nada de nada. ¿Qué hago mal? Ayúdame, porque si no lo consigo, no puedo avanzar en el juego. Gracias por todo.

Jose Pablo Torner (Zaragoza)



José Pablo, no te preocupes, no eres el primero y seguro que no eres el último que se atasca en el puzzle de marras (yo, por supuesto, no he tenido ese problema, por que soy la mejor, claro). Toma nota, cuando aparece el puzzle con el bloque de celdas, unas están rellenas y otras vacías. Tienes que cambiar las celdas de lugar para obtener el orden correcto. Mira el Esquema 1 que te hemos preparado, los números representan las posiciones que puede adoptar el cursor. Tienes que pulsar X el número de veces indicado en cada una de estas posiciones y en este orden: 6 dos veces, 5 una vez, 3 una vez. Ahora usa el Chip B1 para abrir un compartimento de la fila central y obtendrás la Tarjeta Llave R.

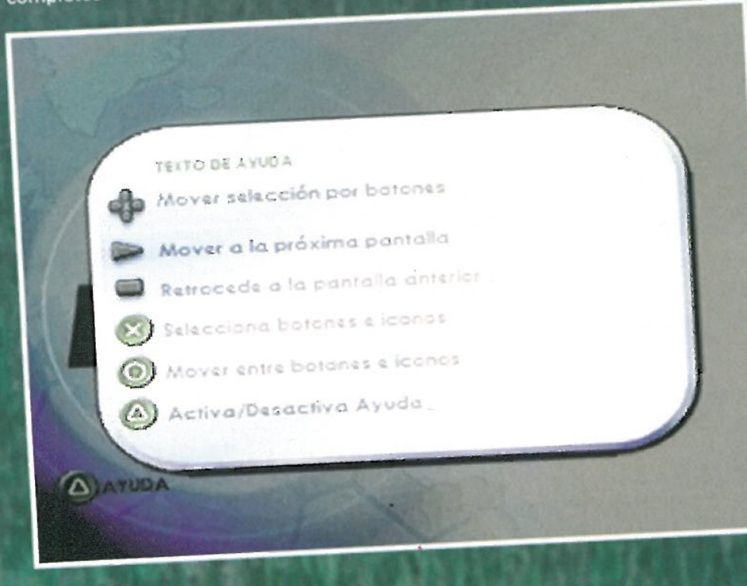


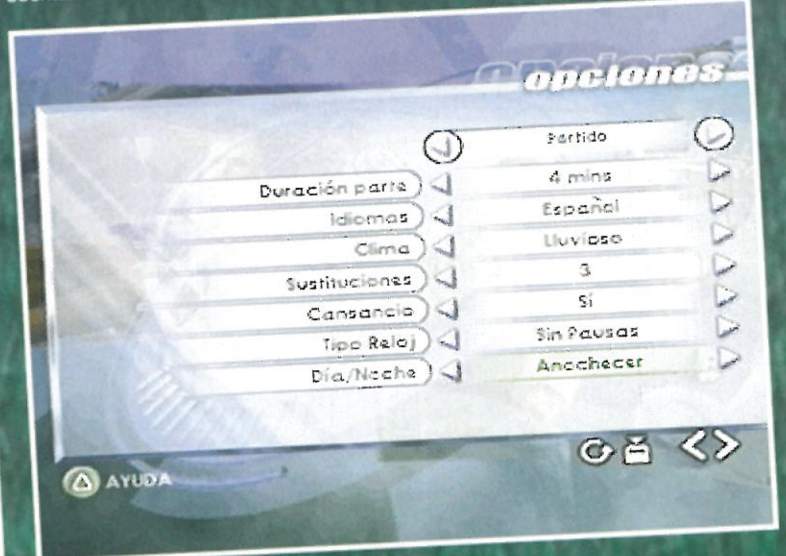
¡Levántate y Juega! Llega uno de los juegos más esperados, la última maravilla futbolística de EA Sports. Te ofrecemos un resumen rápido para que conozcas las principales características de este juego, y así le saques el máximo partido (nunca mejor dicho) a tus nervios de acero, técnica depurada y conocimientos tácticos.

1 Navegación y menús

FIFA 2001, es un plug and play, gracias a sus fáciles comandos de navegación y sus sencillos aunque completos menús.

Pulsando la tecla de ayuda (▲), te informará sobre las funciones del cursor y de otras teclas. Utiliza el cursor de dirección para desplazarte por los menús. Pulsa (✖) para avanzar pantallas del menú y (■) para retroceder. Las más útiles además de las mencionadas son (●) con la que accedes a los menús gráficos inferiores y (R1), con la cual accedes a sub-menús y podrás seleccionar la opción elegida.





2 Cámaras

Son uno de los aspectos esenciales del juego. De la opción que escojas, dependerá tu perspectiva del partido, siendo realmente importante que tengas una amplia visión del terreno y de los dos equipos, para poder desarrollar así mejor tu juego. En FIFA 2001, tienes 4 cámaras distintas:

Tele: es la que te recomendamos, visión amplia del terreno y te permite tener un buen conocimiento de dónde están los jugadores. Además, el scroll es muy agradable e influye de forma positiva en la jugabilidad e intensidad con la que vives los partidos.

Torre: también es muy buena, la visión del terreno es mayor que en "tele", pero los jugadores están menos detallados. Scroll muy bueno.

Línea de fondo: aumenta el detalle de los jugadores, pero presenta el handicap de una visión reducida de la parcela de juego, lo que te puede llevar a rifar muchas veces el balón. Scroll suave y muy bueno.

Cable: muy similar a la anterior, pero mejorando el detalle de los jugadores. Tiene una perspectiva diagonal que puede confundirnos a la hora de saber hacia dónde nos movemos. El scroll es muy bueno.



Menú cámaras

Después de todo esto, sólo nos queda decir que todas presentan una buena jugabilidad, pero "tele" y "línea de juego" son más prácticas. Además, el juego incluye la posibilidad de personalizar cualquier cámara, variando según tu criterio, la altura y el zoom de las mismas.


Cámara tele


Cámara torre


Cámara línea de fondo


Cámara cable

3 ¡A jugar!

Puedes hacerlo de muchas formas, desde disputar un partido amistoso, hasta afrontar una temporada completa (que incluye la Liga, la Champions League y la Copa del Rey). Claro que también cabe la posibilidad de jugar de forma aislada la Copa de la UEFA, o bien la Liga de Campeones. O si por tus venas corre sangre de mandamás FIFA, puedes organizar tu propia competición, eligiendo el nombre, el sistema de disputa (liguilla o eliminatoria), el número de partidos, equipo, etc. Pero si tu sueño es llevar a España a conquistar el mundial, puedes competir en dicho campeonato. Y si te notas falto de forma, no estaría de más que te pasaras por los campos de entrenamiento y empezaras a trabajar duro, ¡la competición será larga y dura!











4 Los jugadores

Están casi todos y de muchos países, claro que si quieres reforzar a tu equipo, bien puedes acceder a la modalidad de traspaso o bien crear el/los jugador/es que tú creas conveniente. Tanto a la hora de analizar la plantilla disponible, como de personalizar jugadores, ten en cuenta los siguientes criterios:

Forma (FOR): se refiere a la condición física del jugador, si activas el cansancio en el menú de opciones, será un factor fundamental.

Velocidad (VEL): muy importante, sobre todo en el caso de los extremos y/o del delantero centro, así como de los defensas marcadores.

Tiro (TIR): cuanto más alto sea el valor, más potencia y precisión tendrá el jugador. Es decisivo que en el caso de los lanzadores de córners, faltas y penaltis que selecciones en tu equipo, tengan un buen valor de tiro.

Pase (PAS): muy importante en los centrocampistas. A mayor valor más capacidad y precisión en el pase.

Remate de Cabeza (CAB): capacidad, fuerza y precisión en el remate. Muy importante que tus delanteros tengan un buen valor en este elemento.

Entradas (ENTR): unos defensas contundentes son un gran arma disuasoria. Este criterio, aplicado a los centrocampistas, incidirá en su capacidad de recuperación de balones.

Control de Balón (CTRBL): de especial relevancia para los centrocampistas y para los sistemas basados en el control del balón.









Fuerza (FUER): Se refiere a la potencia en el disparo. Tus lanzadores deberán conjugar habilidad y fuerza para estar equilibrados a la hora de rematar a puerta.

Habilidad del Portero (HAPO) / **Agresividad del Portero** (APOR)/ **Posición del Portero** (PPOR): son valores exclusivos del guardameta, y aluden al juego de balón con los pies del portero, a la contundencia con la que se emplea en sus despejes y salidas y a su colocación durante el partido, especialmente en los saques de córner y de faltas, así como a su habilidad para intuir penalties.

A la hora de seleccionar tu once ideal y/o de personalizar un jugador, ten en cuenta su demarcación y qué elementos necesita por la misma.



5 La pizarra y el banquillo







Todo buen equipo que se precie, tiene que tener un buen entrenador que lo dirija. En esta ocasión la directiva de tu club, te ha nombrado entrenador-jugador, ¿no sientes ya toda la presión?

Dirección del Equipo.

Esta posibilidad a la que puedes acceder en cualquier momento del partido, pulsando el botón (START), te lleva al menú general del partido donde está disponible esta opción, que es la que te permite hacer todo el dibujo táctico, estratégico y de estilo de juego de tu equipo. El comando principal es el de dirección del juego (ddj). En ese menú puedes elaborar hasta tres ddj distintos, que puedes seleccionar durante el partido, pulsando el botón de SELECT. El elemento principal del ddj, son las tácticas. Respecto a éstas, has de tener en cuenta también la formación, esto es cómo distribuyes a tus hombres en el campo y la vocación/estrategia, ofensiva o defensiva que deseas para las distintas tácticas y formaciones y de acuerdo con el "tempo" del partido.

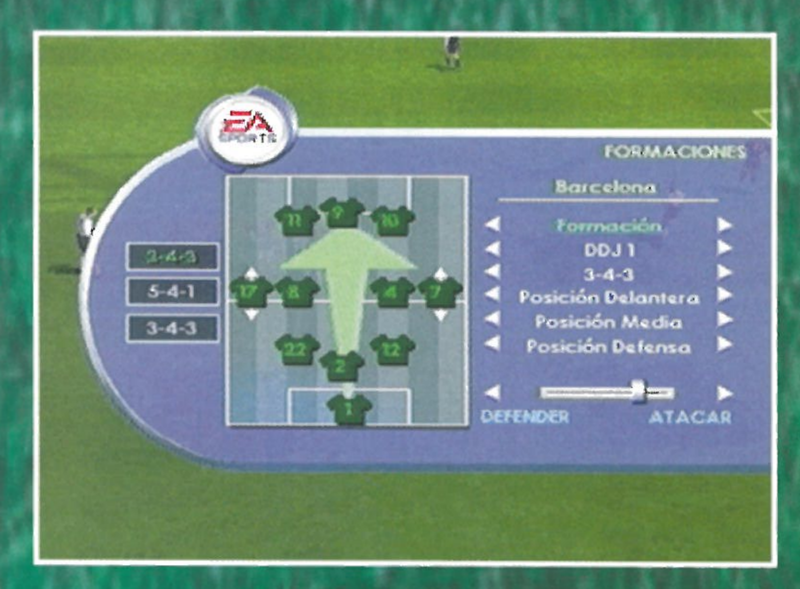
Tácticas y Formaciones.

- 5-4-1: El mejor ataque es una buena defensa, o al menos eso dicen los defensores del "catenacio". Balones largos al delantero con apoyos en el centro del campo.
- 5-3-2: Si vas ganando, pero te gusta el contraataque, cuidando la defensa.
- 4-5-1: Ideal para mover el balón y marear al rival, esperando el hueco.
- 4-4-2: Todo un clásico. Atacas y defiendes con orden.
- 4-3-3: Muy útil, cuando vas por debajo en el marcador. Especialmente si tienes extremos rápidos y hábiles.
- 3-5-2: Formación muy al ataque, al gusto de Johan Cruyff o Valdano. Tiene un riesgo, encajas mucho, claro que si tu equipo tiene calidad, marcarás más.
- 3-4-3: ¡Al ataque! Las cosas se han complicado y ya da igual perder por uno que por dos.

Dado que puedes disponer de tres ddj, sería una buena idea, que tuvieras un esquema para comenzar los partidos (tu filosofía de juego), otro con una vocación más defensiva y de control de balón para asegurar resultados y otro ofensivo por si las cosas se han puesto feas. Los ddj van numerados del 1 al 3 y puedes alternarlos e incluso variarlos durante el partido, pero es mejor que los mantengas durante toda la competición.

Alineación Inicial y Sustituciones.

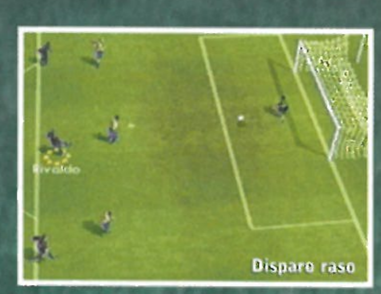
Puedes elegir tu alineación ideal, aunque es sólo una opción disponible en competiciones, accediendo al icono de dirección del equipo en el menú gráfico inferior. En el partido amistoso hay una alineación pre-determinada. Tienes derecho a un máximo de tres sustituciones, aunque puedes variar este tope en el menú de opciones. Utiliza este recurso con sabiduría, por ejemplo si percibes que un jugador está agotado. No te precipites, ya que las lesiones son más posibles hacia al final del partido y maldita la gracia que te puede hacer, el haber agotado las sustituciones y quedarte con uno menos. Y si te apetece emular a Clemente y poner a Molina de delantero, ¡puedes hacerlo!



6 Hablar en el campo


Patadón


Disparo alto


Disparo raso


Pase al hueco

Todo esto de las tácticas y las estrategias, están muy bien, pero donde tienes que salirte es en el campo, lo que se entiende en el mundillo como "hablar en el campo".

Movimientos básicos.

Pase: lo hay de tres tipos, raso (✖) y globo/elevado (■).
Si pulsas (●):
- Desde posiciones de defensa sería el equivalente a un **"patadón"** o **despeje largo**.
- Desde el centro del campo sería el equivalente a un **pase largo**.

El juego raso es una excelente forma de progresar y de asegurar el buen destino del pase. Fíjate también en el color de la flecha de pase: si es verde, buena calidad, si es amarillo, calidad media y si es rojo, es muy posible que sea interceptado o se pierda.

Disparo: también de tres tipos, elevado (●) y raso [encarando al portero] (✖). De la misma forma puedes también utilizar (■), como una vaselina para superar al portero.
Sprint: pulsa de forma breve (▲) y tu jugador correrá más. Al hacerlo de forma repetida mantendrá la intensidad de la carrera, pero acumulará más cansancio, así que no hagas correr siempre al mismo.

Movimientos específicos de ataque.

(L1) **Pase al hueco**, la mejor manera de aprovechar este movimiento es, atraer jugadores rivales, dejando así libres de marca a jugadores nuestros, a los que dirigir entonces el pase al hueco. Y a partir de ahí, ¡pies para que os quiero!
(L2) **Regate**, pulsando una vez, muy útil en carrera para desbordar y ganar la posición. Si lo pulsas 2 veces, realizarás un regate adelantándote el balón y saltando a la vez.
(R1) **Proteger el balón**, cuando recibes el balón estando de espaldas es cuando tienes una de las mejores opciones en ataque, ya que evitas que te quiten el balón y te permite ver la colocación de tus compañeros. Así puedes optar por un tiro, intentar un regate o dar un pase.
(R2) **Giro de 360º** pulsando una vez. Si lo mantienes pulsado, harás el **"sombrero"**, el regate característico de Mendieta.
(●) Pulsándolo una vez tu jugador, **rematará de cabeza** cuando reciba el pase. Si pulsas dos veces, y en función de la posición del jugador, éste realizará al recibir el pase, una volea o una chilena.

Movimientos específicos en defensa.

(✖) **Cambiar de jugador**, a medida que el rival mueve el balón procura seguirle con el jugador más próximo, o puede que tal vez sea demasiado tarde. Además, si intentas perseguir al atacante siempre con el mismo jugador, le cansarás y descolocarás tus líneas defensivas.
(■) **Meter el pie con intensidad**, entras fuerte para hacerte con el balón, en caso de que cometas falta, no suele haber amonestación
(●) **Meter el pie con deportividad**, le quitas el balón limpiamente al adversario y te permite una buena posición de arranque de jugada
(R1) **Poner en órbita al jugador contrario**, sacas a relucir tus peores modales, juego sucio. No te arriesgues, los árbitros suelen ser muy duros con este tipo de acciones.
(R2) **Fuera de Juego**, cuando exista la posibilidad, aparecerá un icono con dos flechas en un círculo, entonces, pulsa R2 y tu defensa se adelantará, dejando al/los jugador/es rivales en fuera de juego.


Pase raso


Pone en órbita


Sombrero


Proteger el balón



Regate saltando


Meter el pie con deportividad



Volea

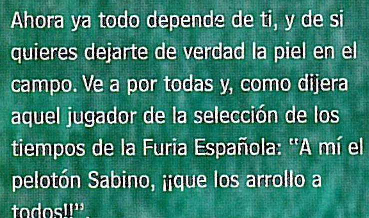


7 El áarbitro

FIFA 2001, te ofrece la posibilidad en su menú de opciones de poder escoger entre árbitros muy permisivos y estrictos al máximo. Mi consejo es que dejéis, que sea el ordenador quien designe de forma aleatoria. ¿Cortará de raíz el juego duro?, ¿será casero?, ¿será un soplapitos?







8 Últimas instrucciones

Por último, te damos una serie de consejos básicos para que consigas hacerte con todos los trofeos y demuestres quién es el mejor.

Sube de nivel de forma progresiva, no te pongas a jugar directamente en el nivel más alto de habilidad y a la velocidad máxima, porque no te enterarás de nada. Jugar amistosos es una buena forma de adquirir nivel, prueba primero enfrentándote a rivales de poca entidad, pero recuerda que no hay enemigo pequeño.

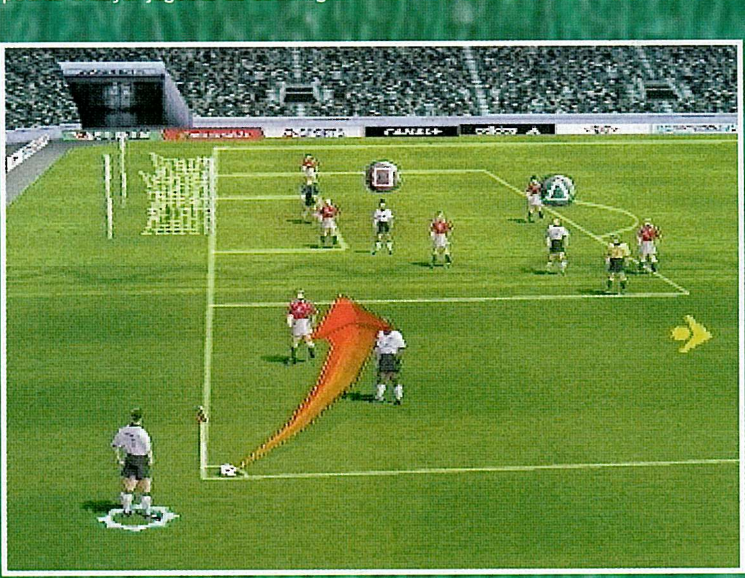
Recurre al entrenamiento, podrás practicar todo tipo de tiros y regates, incluso jugar partidillos. Además podrás ensayar jugadas de estrategia.

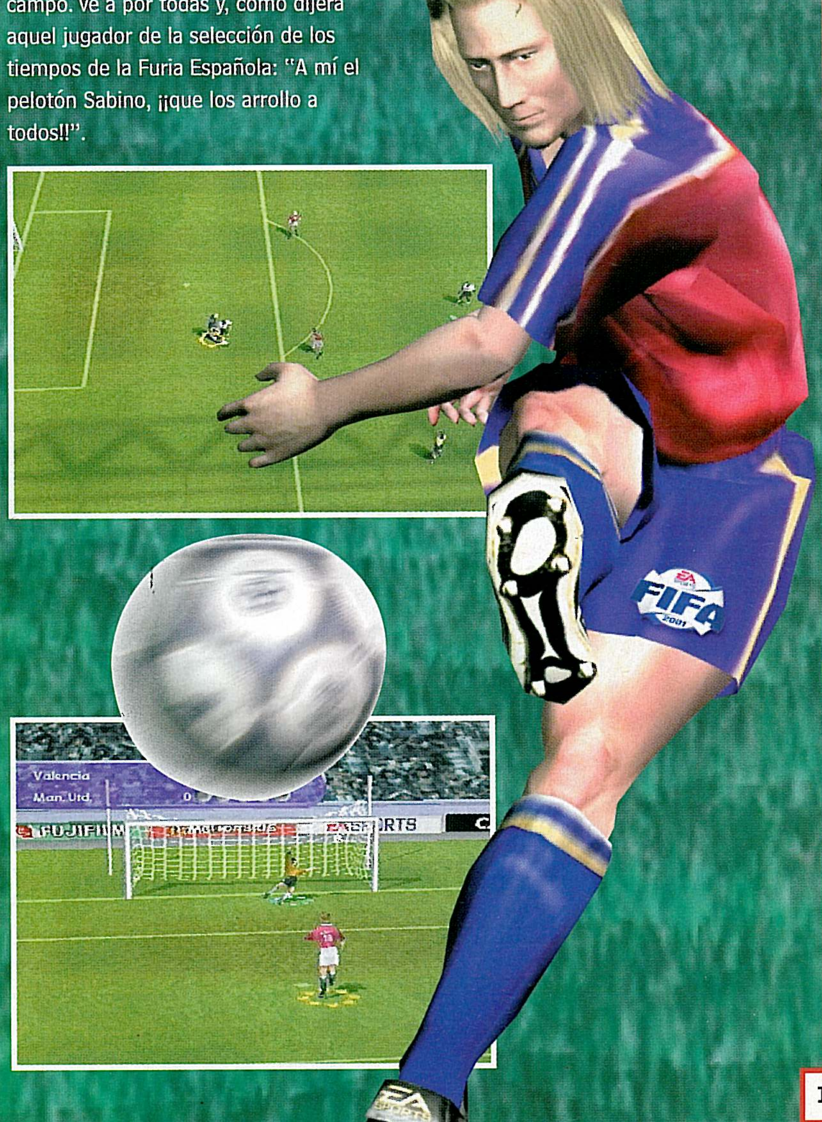
Utiliza el efecto en las faltas y en los tiros a portería, utilizando **R2** o **L2**. No hay nada mejor para poner el balón esos centímetros extra fuera del alcance del portero.

No te arriesgues a que tu portero juegue el balón con los pies, si hay jugadores contrarios que se encuentren cerca, la "pifia" es casi segura.

En los penalties, utiliza al lanzarlos las diagonales, tus probabilidades de gol se multiplicarán. También es muy efectivo el tiro raso, pulsando (●). En el caso del portero, deja ver al lanzador un hueco mayor bien a tu derecha o a tu izquierda y luego, lánzate hacia ese lado sin dudarlo.

Ahora ya todo depende de ti, y de si quieres dejarte de verdad la piel en el campo. Ve a por todas y, como dijera aquel jugador de la selección de los tiempos de la Furia Española: "A mí el pelotón Sabino, ¡¡que los arrollo a todos!!".







De nuevo nuestro pequeño y simpático vuelve a meterse en una increíble aventura de la que tendremos que ayudarle a salir victorioso. Con la guía que os hemos preparado, estamos seguros de que nadie se podrá resistir a nuestro dragón favorito. Después de todo, es el año del Dragón.

Introducción

Como todos sabéis, los mundos por los que se mueve Spyro son largos y un tanto laberínticos, pero sin duda, este se lleva el premio, ya que tendremos la posibilidad de manejar a otros personajes, los cuáles nos ayudarán en la aventura. Todos los niveles tienen una prueba principal que siempre consistirá en ayudar a los habitantes de los mundos por los que se mueve nuestro amigo. Una vez les ayudes, serán ellos los que te devuelvan el favor facilitándote la entrada al siguiente mundo.

En esta guía hemos pretendido explicar todas las posibilidades de juego que presenta Spyro: El año del dragón, ¿qué cómo puede ser tan largo y ocupar tan poco?... bueno, pues esto es lo que hemos descubierto.











Mundo 1
Amaneceres Primaverales

MOVIMIENTOS
Volar, supergolpe, bucear
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Ovejas**

• **Isabelle**: para localizarlo tan sólo deberás subir las plataformas del principio del nivel; lo localizarás a la izquierda de la pequeña cascada.

• **Coltrane:** localiza a Cazador a la derecha de Ricachón para que recuerde a Spyro cómo se planea. Cuando consigas seguir al felino hasta la cueva, te regalará el huevo que buscabas.

• **Ami:** tras recuperar el segundo huevo, déjate caer en la cueva y utiliza la técnica **Supervuelo** para llegar a un pequeño agujero situado en la pared de la izquierda; allí, sobre una pequeña plataforma podrás encontrar este tercer huevo.

• **Liam:** al lado del portal de Rocky (el que necesita diez huevos para que se active) encontrarás una roca de las que se pueden romper, de color amarillo. Usa la técnica de **Supergolpe** para romperla y dejar al descubierto al bebé dragón.

• **Bruce:** lo podrás ver en el lago que hay a la derecha al cruzar por el pasillo de árboles; tan sólo sumérgete en él y bucea hasta el fondo.

• **Otros objetivos:** En este nivel podrás ver tres portales desactivados. Para abrir el primero tendrás que recoger 10 huevos. Para abrir el segundo deberás recoger 14 huevos. Y para abrir el último tendrás que conseguir 20 huevos de dragón.

Además de esto, al completar el objetivo básico de cada nivel, los jefes de cada lugar te ayudarán para que puedas bajar el globo que te permitirá pasar al siguiente nivel.

Recuerda que al lado de la salida hay un cartel con el dibujo de Zoe. Si regresas por aquí más tarde, la podrás controlar para conseguir más joyas. En este mundo podrás controlar a Sheila la canguro, pero para ello deberás pagarle a Ricachón 300 joyas... de aquí a la ruina.



Para cambiar de mundo, ayuda a los habitantes de todos los niveles. Sólo así conseguirás bajar el globo de esta sala.







Villa Soleada

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Ranas**

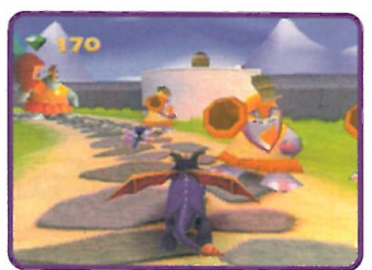
•**Sanders:** tan sólo deberás ayudar a los pobres topos a rescatar a su alcalde para conseguir al bebé dragón. Sube por la tapia hasta llegar a un camino con una enorme gallina picoteando el césped. Al acercarte a ella, saldrá corriendo; síguela y localizarás rápidamente al alcalde.
•**Vanesa:** en tu camino de ascenso en busca del alcalde, al lado de uno de los pilares, encontrarás a este simpático dragoncito. Se ve a simple vista así que, "no problem"
•**Miles:** al subir por los pilares, te encontrarás con una corriente de aire que te ayudará a llegar a un pequeño saliente. Desde él, vuela hacia las pequeñas columnas que se dirigen hacia el lago y podrás recoger el huevo que hay sobre la hierba.
•**Emily:** tras rescatar al alcalde, sube por las escaleras que hay a la izquierda para localizar un subportal. Una vez dentro, conseguirás el huevo, si demuestras a Cazador que eres capaz de capturar todas las lagartijas.
••**Daisy:** para conseguirlo deberás hacer lo mismo pero sin cometer ni un fallo y en tan sólo 3 minutos; quizá sea un poco complicado, pero merece la pena... ¿no?
•**Lucy:** cuando accedes al mundo de la canguro Sheila en amaneceres primaverales, se abrirá un nuevo portal que te permitirá jugar con ella. Podrás llegar hasta este portal usando la corriente de aire en el centro del jardín, y volando hacia una pequeña cueva que hay a la izquierda. Una vez estés con Sheila, deberás rescatar a la novia de Marco trepando hasta lo alto de la torre.
•**Otros objetivos:** Si consigues salvar al alcalde, uno de los topos te ayudará a bajar el globo que necesitas para salir del primer mundo.

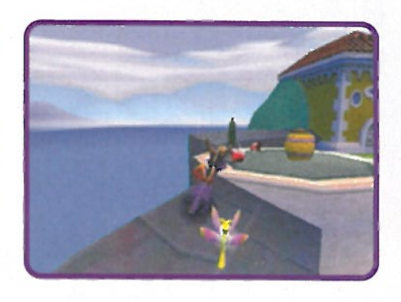




Podrás encontrar a Miles sobrevolando estas columnas, al lado del lago. Utiliza la corriente de aire para llegar hasta ellas.







Montaña de Sheila

JOYAS **400** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Pájaros**

•**Ruby:** tendrás que ayudar a las pobres cabras montesas a limpiar de rinocs su aldea. Para ello, sube por la montaña hasta llegar a la primera casita. Allí una cabra te obsequiará con el huevo.
•**Jenny:** una vez entres en la cueva de la montaña, sigue de nuevo a las cabras hasta un nueva casa. Rompe la piedra que bloquea la entrada y conseguirás este bebé dragón.
•**Nan:** ayuda a la cabra a destruir a los rinocs destrozando las setas con el **Ataque Destrucción** (salta con X y luego pulsa Triángulo). También deberás vencer a los rinocs que hay en el jardín. Después, sigue a la cabra hasta su cabaña para conseguir tu premio
•**Otros objetivos:** Rompe todas las rocas que taponan las entradas a las grutas para conseguir más joyas y poder rescatar también a los animales que Ricachón te intentará vender en cada mundo.





Cimas Nubosas

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Pájaros**

•**Stephanie:** para coger este huevo deberás llegar hasta la corriente de aire; una vez te encuentres en la siguiente cima, ve a la derecha y te encontrarás en una pequeña plataforma elevada, el huevo custodiado por uno de los pájaros gigantes (a la derecha del segundo interruptor que debes accionar).

•**Henry:** ayuda a los angelitos a activar su generador. Para ello, acciona todos los interruptores que encuentres a tu paso y al final del camino podrás obtener tu recompensa.

•**Jake:** cuando consigas el huevo de Henry, utiliza la corriente de aire que está al lado para llegar a un nuevo portal. Lo primero que tendrás que hacer allí, será eliminar a los espíritus malignos de las campanas. Es fácil, y además podrás usar el **Poder Supervuelo** del campo magnético.

•**Bryan:** en el mismo portal, persigue al ladrón que lleva el huevo a cuestas, intenta acortar camino utilizando el



Ataque de Embestida.

•**Clare:** cuando actives el generador, automáticamente se activarán todas las corrientes de aire. Dirígete hacia la que está al lado del segundo interruptor y sube por la cima volando de plataforma en plataforma, hasta que puedas llegar a una pequeña cima, un tanto alejada, con el huevo en ella.

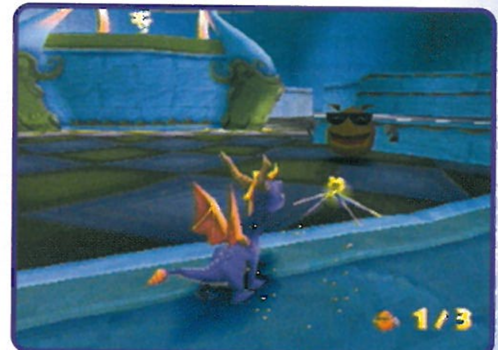
•**Lulu:** cruza el portal que hay al lado

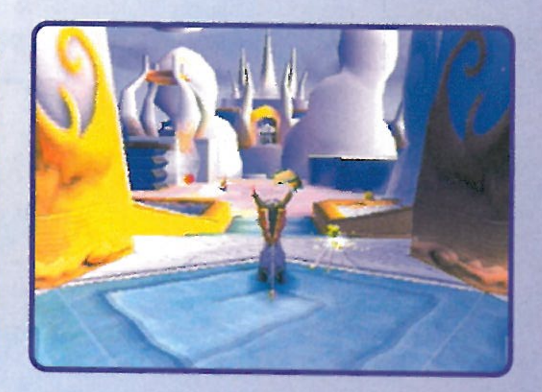


del punto para salir del nivel y ayuda al angelito a que salga el sol. Para ello tan sólo tendrás que empujar tres soles hasta el caldero, pero no te hagas ilusiones, por que cada uno seguirá un camino distinto.

•**Otros objetivos:** Deberás pagar a Ricachón 200 joyas para poder avanzar por las cimas. No seas tacaño y paga, que al final todo tiene su recompensa.







Cráter de Lava

MOVIMIENTOS
Volar, embestida
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Babosas**

•**Curlie:** avanza por el nivel para ayudar a los hombrecillos de piedra a salvar sus tierras. Cuando llegues al final del camino, te darán el huevo y te abrirán el portal de vuelta a los Amaneceres Primaverales.

•**Rikki:** al entrar en el nivel, avanza por el único camino que hay hasta salir de la primera cueva. Anda un poco por el jardín hasta descubrir, a la izquierda de la entrada de la segunda cueva, unas pequeñas plataformas. Baja por ahí y encontrarás sobre la tierra al pobre dragoncito.

•**Moira:** tendrás que seguir al ladrón de huevos por toda la pista hasta que le des alcance. No te dará problemas.

•**Kermitt:** debes perseguir de nuevo al ladrón de huevos por la misma pista, sólo que esta vez, el **Poder de**



Supercarga está activado y la carrera será más rápida. Este te costará un poquito más. Aprovecha la supercarga para abrir la caja de joyas.

•**Ryan:** ayuda al hombrecillo de piedra a colocar las cabezas encima de los cuerpos de piedra y te dará uno de los huevos perdidos.

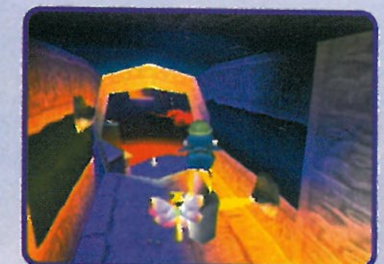


Para poder entrar en la pista de los ladrones, tendrás que pagar a Ricachón unas cuantas joyas... no seas rácano.

•**Luna:** todavía con el sargento, busca por las paredes una grieta pequeña y dispara contra ella. Entra en el agujero y encontrarás el huevo a simple vista.

•**Otros objetivos:** Encuentra la llave que abre el cofre del principio para obtener más joyas. Está en una pequeña plataforma al final del nivel. Necesitarás salvar al sargento Byrd de las manos de Ricachón para poder entrar en su portal y completar el nivel. Recuerda volver aquí cuando lo liberes. Debes pagar a Ricachón 300 joyas para poder abrir un nuevo portal.





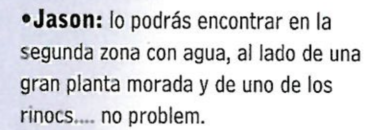


Playa de las Conchas



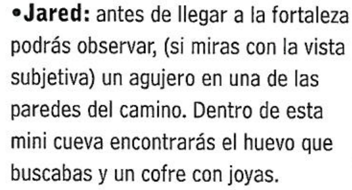
MOVIMIENTOS **Bucear**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO
Pollos con escafandra

•Dizzy: Tienes que ayudar a las focas a salir de la cárcel. Para conseguirlo, tan sólo deberás seguir el camino hasta que llegues a una especie de pequeña piscina. Sigue entonces el túnel y encontrarás una pequeña casa con forma de concha, parecida a la del principio. Dentro, podrás observar a un pulpo sujetando de la cabeza a una de las foquitas. Desházte de él y entonces el huevo será tuyo.



•Jason: lo podrás encontrar en la segunda zona con agua, al lado de una gran planta morada y de uno de los rinocs.... no problem.

•Mollie: en la misma zona de la piscina de la que hablábamos en el primer huevo, podrás observar que hay un portal que te conducirá a uno de los mundos de Sheila. Manejando a esta simpática canguro, tendrás que destruir la fortaleza de los rinocs. Utiliza su **Potente Ataque** para romper los bloques de piedra y los cañones. Además de esto, deberás tener cuidado con los rinocs que irán saliendo de la fortaleza. No te entretengas demasiado, por que te darán un límite de tiempo y si se agota deberás empezar desde el principio.



•Jared: antes de llegar a la fortaleza podrás observar, (si miras con la vista subjetiva) un agujero en una de las paredes del camino. Dentro de esta mini cueva encontrarás el huevo que buscabas y un cofre con joyas.

•Duke: en el mismo lago en el que encontraste a Dizzy, verás uno de los portales tridimensionales. Allí, deberás atravesar el túnel nadando a toda velocidad, mientras destruyes a los rinocs que te impiden el paso y a la vez que esquivas las minas. En el momento en que falles una vez, tendrás que volver a empezar desde el principio.

•Jackie: en este último lago encontrarás también una salida a la superficie (distinta de por donde has entrado). Sal de aquí y encontrarás un nuevo portal con otra prueba que tendrás que superar. Ahora dispónte a pilotar un mini tanque para vencer a uno de los rinocs. Recoge toda la munición que encuentres por el camino y cuando llegues al final del río, dispara contra tu enemigo y...¡no olvides ir recogiendo las cajas con la munición!









Autopista de champiñones

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **400** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Ninguno**

•Sabina: para conseguir este pequeño bebé dragón tendrás que superar la **prueba contrarreloj** de la autopista. Para que te sea más fácil, empieza atravesando los aros, después sigue con los dientes de león, acto seguido dirígete a por las arañas y deja en último lugar las mariposas. Te aconsejamos muuuucha paciencia en esta prueba.

•John: además de superar la prueba contrarreloj deberás quedar en primer lugar en la carrera contra las mariposas,para conseguir un nuevo huevo. Para que te sea un poco más fácil, aprovecha los aros de potencia (y si quieres hacer trampas... puedes quemar a alguna para que se les pase las ganas de competir..je, je)

•Tater: encuentra a Cazador detrás de una de las setas que hay al lado de los dientes de león. Manejando a nuestro amigo felino, tendrás que destruir los platillos volantes que hay por la zona. No tienes límite de tiempo, que siempre es lo que más cuesta, así que seguramente no te resultará demasiado difícil.







Mazmorra de Buzz

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Ovejas**

• Grayson: para que Spyro consiga recuperar este dragoncito, tendrás que derrotar al monstruo con la ayuda de Sheila... ¿cómo?, pues muy sencillo. Para derrotar a este sapo asqueroso lo que tienes que hacer es embestirle varias veces seguidas, hasta que caiga en la lava. Allí, Sheila le golpeará para quitarle más vida. Tras esto, el sapo se enfadará y rodará hacia ti. Ahora tendrás que correr lo más rápido que puedas para que no te alcance, y espera a que se le pase para volver a repetir de nuevo el mismo proceso desde el principio. Cuando lo repitas por tercera vez, el sapo se encerrará en círculos de fuego, para que no le puedas embestir, pero resulta muy sencillo conseguir alcanzarle, tan sólo tendrás que esperar a que baje el fuego para repetir lo mismo una y otra vez, hasta que consigas derrotarle definitivamente.











Mundo 2
Jardín del Mediodía

MOVIMIENTOS
Volar, bucear
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Conejos**

• Dave: nada más entrar en el nivel podrás ver un pequeño río sobre el que cruza un puente. Sólo tienes que sumergírte en él y bucear hasta encontrar en el fondo el huevo perdido. "Chupao", ¿verdad?

• Mingus: a la derecha del río observarás una cueva cubierta de hielo, dentro de la cual se encuentra el portal hacia un nuevo nivel. Bien, pues a la izquierda encontrarás un pequeño pasillo y al final de éste verás al bebé Dragón (ojalá todos fueran tan sencillos de coger).

• Trixie: sigue avanzando hasta la siguiente parte del jardín, para encontrar a uno de los ladrones con el huevo a cuestas. Síguele por todo el camino hasta que le des alcance usando tu **Ataque de Embestida**.

• Matt: cuando encuentres de nuevo a Cazador, fíjate en los escalones que hay al otro lado del río (no son los de la cabaña). Accederás a otra parte del jardín en la que podrás utilizar un **campo de potencia**. Con él, podrás destruir los maceteros y conseguir de esta manera un nuevo bebé dragón.

• Modesty: al lado del mensaje de Zoe, verás una cueva en la roca a la que puedes subir por una escalerilla. Dentro de la cueva encontrarás el último huevo del nivel.

• Otros objetivos: Al cruzar el puente, observarás unos pequeños peldaños que te conducirán hacia Cazador. Una vez allí, deberás disparar la roca contra la diana para poder abrir un nuevo portal.



Antes de avanzar en este mundo deberías salvar al pobre pingüino y retroceder a niveles anteriores para completarlos.

En el mismo lugar que recorría el ladrón de huevos, verás a Ricachón. Acércate a él y paga el rescate del Sargento Byrd. Así, podrás volver al primer mundo y completar el nivel del Cráter de Lava. También aquí encontrarás un mensaje de Zoe para Sparx, así que recuerda volver más tarde por aquí.











Cumbre Gélida

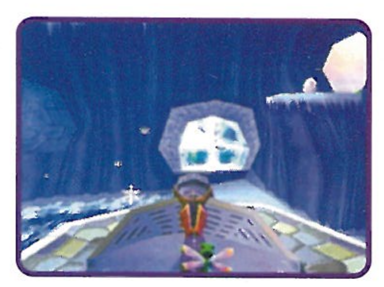
MOVIMIENTOS **Volar, bucear**
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Patos**

• **Chet:** avanza por el nivel, rompiendo con la ayuda de los cañones los paneles de hielo que bloquean las puertas. Al conseguirlo, es decir, al llegar al teleférico, obtendrás el huevo y abrirás el portal de salida al Jardín del Mediodía.

• **Reez:** utiliza el segundo cañón para romper el bloque de hielo que tapa la corriente de aire. Después, utilízala para llegar hasta una pequeña plataforma con el huevo sobre ella.

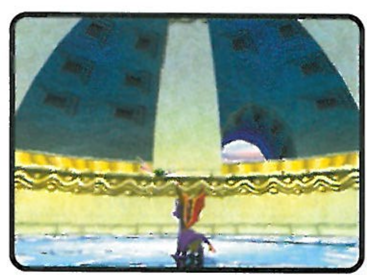
• **Maynard:** una vez hayas roto los segundos bloques de hielo, avanza hasta la plataforma de hielo. A la derecha encontrarás unas escaleras que te llevarán al bebé que buscabas.

• **Betty:** al lado del teleférico, en la parte de arriba, te encontrarás con unas empinadas escaleras. Baja por ellas y llegarás a uno de los portales de este nivel. Una vez dentro, tendrás que perseguir al ladrón de huevos (amarillo) para quitarle el que lleva encima.



• **Scout:** alcanza al ladrón rojo para conseguir este bebé dragón. Para ello, tan sólo deberás subir por la rampa y volar hasta él. Utiliza tu **Ataque de Fuego** en vez de usar la embestida.

• **Cerny:** entra en el portal de Ricachón y evita que los rinocs golpeen a Nancy. Será un poco difícil, ya que Spyro está sobre una pista de hielo y el suelo resbala. Además, la cámara es aérea y no podrás ver cuál es el siguiente que va a intentar golpear a nuestra bailarina. De cualquier modo... ¡mucha suerte!

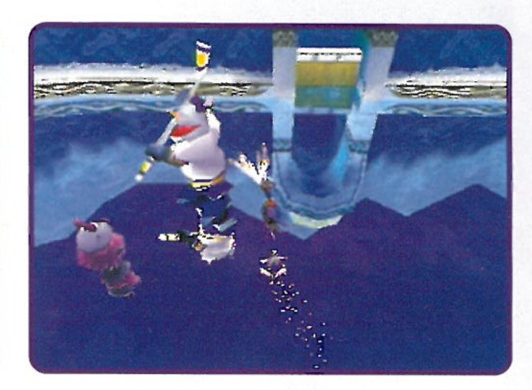


¿Y para qué servirá ese agujero? Activa todas las corrientes de aire para llegar allí y poder romper el hielo... más joyas.

• **Otros objetivos:** Deberás pagar a Ricachón 500 joyas para poder acceder a un nuevo portal.







Torres Encantadas

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Ovejas**

• **Gladys:** tras entrar en la primera torre, vuela desde ella hasta la siguiente plataforma; a la izquierda verás una pequeña torre con el huevo en su cumbre. Vuela hasta allí y recoge el dragoncito.

• **Peanut:** llega hasta la torre con la gran estatua de oro de la bruja y habla con el duende para que te cuente su plan. Destrúyela quemando los tres cohetes que hay en esa misma zona y el huevo será tuyo.

• **Lys:** al destruir la estatua, a la derecha se activará una corriente de aire. Desde allí podrás volar hasta la siguiente torre, en la que encontrarás dos portales, uno del sargento Byrd y otro con uno de los duendes. Entra en este último y ayuda a Mowat a recuperar a su perro. Tan sólo haz que te siga lanzando la pelota de goma sobre los interruptores.

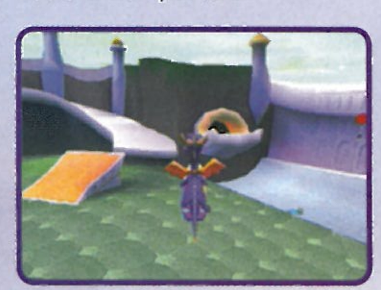
• **Ralph:** entra en el portal del sargento Byrd, para que te ayude a conseguir este huevo. Con él podrás llegar a zonas a las que no podrás acceder con Spyro. Localiza a los ladrones de huesos para recomponer el esqueleto del troglodita. Mira bien dentro de todas las torres pequeñas.

• **Caroline:** Tienes que entrar por el agujero que ha dejado la estatua y encontrarás un nuevo portal. Una vez dentro tendrás que realizar perfectamente todos los giros que te enseñe Cazador; después, el huevo será tuyo.



• **Alex:** para conseguir este bebé dragón, deberás competir contra Cazador y ganarle en puntos. Busca una buena rampa y pon en práctica todo lo que has aprendido.



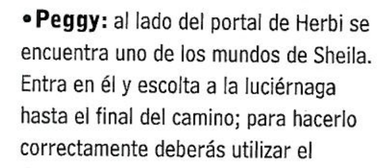




Pantano Misterioso

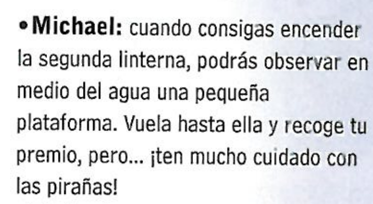
MOVIMIENTOS
Volar, trepar
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Langostas**

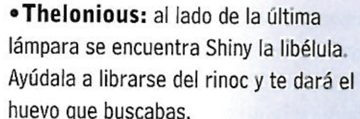
•**Herbi:** Tienes que encender las cuatro linternas para abrir uno de los portales mágicos. Una vez te encuentres allí, tendrás que vencer al rinoc dormilón. Para conseguir derrotarlo, embiste las bombas que él te lanza a la vez que esquivas sus ataques de fuego y los monstruitos verdes. Esperemos que no te lleve mucho tiempo.



•**Peggy:** al lado del portal de Herbi se encuentra uno de los mundos de Sheila. Entra en él y escolta a la luciérnaga hasta el final del camino; para hacerlo correctamente deberás utilizar el **Ataque de Cabeza** (salta y pulsa Triángulo) sobre las setas. Antes, te aconsejamos que limpies la zona de rocas y de joyas.

•**Michele:** escolta a la segunda luciérnaga hasta la jaula del huevo y conseguirás tu premio. Para hacerlo bien, intenta no alejarte demasiado de ella, porque el camino por el que va es distinto al de su hermanito. ¡Suerte colega!

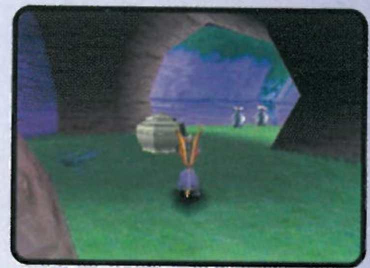




•**Michael:** cuando consigas encender la segunda linterna, podrás observar en medio del agua una pequeña plataforma. Vuela hasta ella y recoge tu premio, pero... ¡ten mucho cuidado con las pirañas!

•**Thelonious:** al lado de la última lámpara se encuentra Shiny la libélula. Ayúdala a librarse del rinoc y te dará el huevo que buscabas.

•**Frank:** desde la posición de la última linterna, tienes que escoger el camino de la izquierda para poder volar hasta la copa de un árbol. Desde allí, avanza por los árboles hasta encontrar al dragoncito.



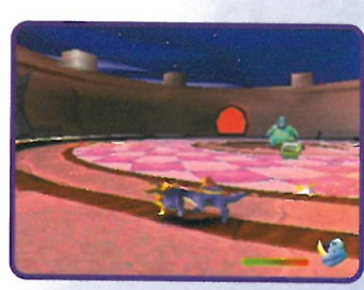
Para abrir este tipo de cajas no servirá de nada la fuerza bruta ya que sólo se abrirá con la llave dorada... busca, busca.

•**Otros objetivos:** Tienes que encontrar la llave del cofre que hay bajo las raíces del árbol. Podrás verla en la copa de un árbol cuando consigas encender la última linterna. Paga a Ricachón 500 joyas para que de esta forma abra la puerta y poder seguir avanzando en el nivel.









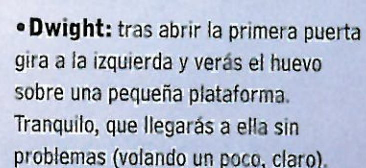
Terraza de Bambú



Cuando consigas abrir la primera puerta verás un pequeño río. sumérgete y embiste contra la pared rota...¡sorpresa!

MOVIMIENTOS
Volar, bucear
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Insectos**

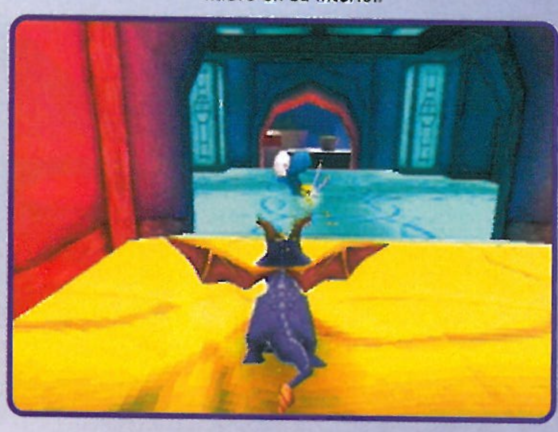
•**Tom:** ayuda a los pandas a despejar el camino de enemigos. De este modo podrán abrir todas las puertas y te permitirán avanzar por todo el nivel. Será pan comido.

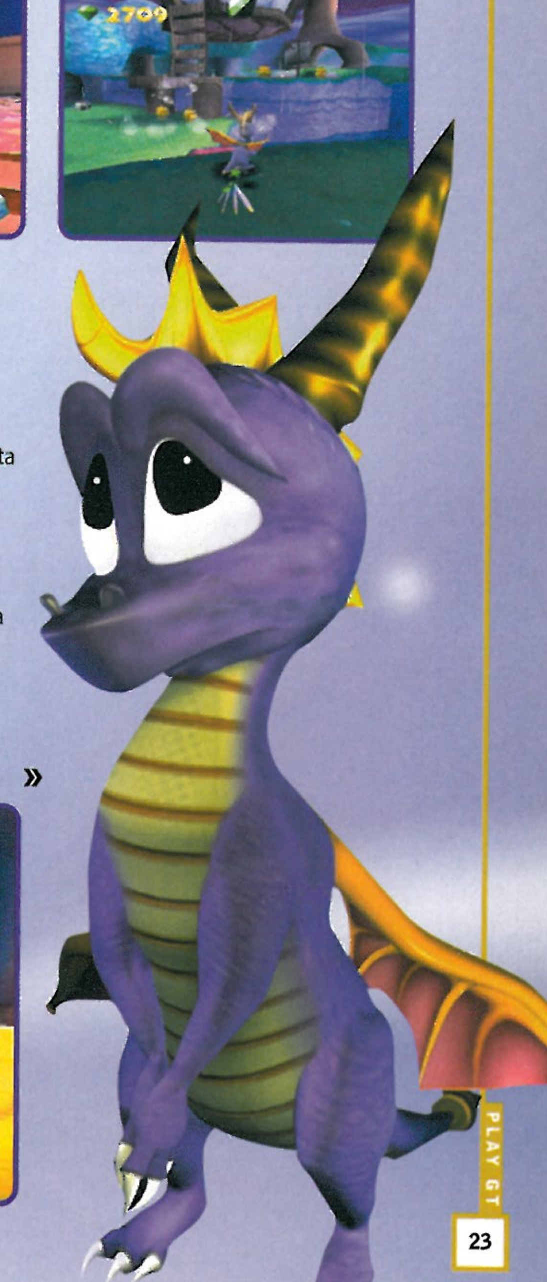


•**Dwight:** tras abrir la primera puerta gira a la izquierda y verás el huevo sobre una pequeña plataforma. Tranquilo, que llegarás a ella sin problemas (volando un poco, claro).

•**Madison:** en la segunda zona de la terraza, busca detrás de una de las casas de la izquierda unos pequeños peldaños. Sube por ellos para poder volar hasta una cueva lejana con el huevo en su interior. »















» •**Brubeck:** al lado del huevo de Tom encontrarás el portal de nuestro amigo el yeti, pero por el momento no lo puedes abrir. Tendrás que esperar a salvarlo en el siguiente mundo. Cuando lo hayas hecho vuelve y entra en este portal. Para conseguir el huevo tendrás que subir por la torre rompiendo las rocas de oso y eliminando a todos los rinocs, al llegar a la cima obtendrás tu recompensa.

•**Pee-wee:** cuando consigas el primer huevo y se despliegue el puente, aparecerá en escena uno de los ladrones de huevos. Persíguele hasta embestirle y de ese modo conseguir al asustado dragoncito.

•**Rusty:** en el centro del puente que uno de los pandas ha desplegado, encontrarás una pasarela que te lleva a uno de los portales mágicos. Entra en él y ayuda a los panda a deshacerse de los rinocs. Cruza el campo de superpotencia y dispara a los enemigos. En el momento en que falles una vez, tendrás que empezar desde el principio así que... paciencia.

•**Otros objetivos:** Busca en el fondo del primer lago una pared agrietada y embiste contra ella. Dejarás al descubierto... ¡ni más ni menos que cuatro vidas!

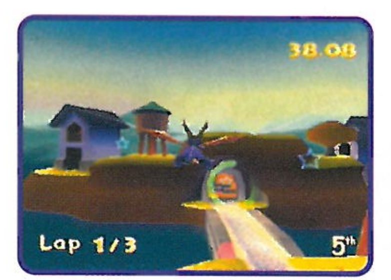
Autopista Rural

JOYAS **400** / HUEVOS **3**

•**Gavin:** tienes que conseguir realizar la prueba contrarreloj antes de que se agote el tiempo y entonces el huevo será tuyo. Para conseguirlo, tendrás que cruzar a través de los aros, embestir a los tractores y quemar las vacas y los aviones.

•**John:** lo primero y más importante es que tienes que quedar el primero en la carrera contra los aviones, y de este modo conseguirás que te premien con el bebé dragón. Para conseguir ir más rápido, aprovecha las estrellas turbo... e intenta disparar a algún que otro contrincante.

•**Roberto:** aquí te encontrarás a Cazador en una de las casitas de los granjeros. Lo que tienes que hacer es ayudarle a deshacerse de las ovejas marcianas. Parar lograr esto, tendrás que ser muy rápido y destruir todos los platillos volantes antes de que consigan llevarse a las vacas. Si fallas, aunque sea una sola vez, tendrás que volver a empezar de nuevo.









Base del Sargento Byrd

JOYAS **500** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Mariquitas**

•**Roy:** tendrás que liberar a todos los colibrís de las jaulas para conseguir el dragoncito. Para hacerlo, sólo deberás acercarte a ellos.

•**Sigfried:** sigue al cabo Gabrielle abriendo las puertas de madera con los cohetes. Nada más fácil para conseguir este pequeño huevo.

•**Ryanlee:** llega hasta el final del mundo colibrí y te darán el huevo de dragón. Después tendrás que abrir la puerta con los pesos de hierro y por último, avanzar un poco.



Retrocede hasta el principio del nivel, misil en mano para abrir la caja de las joyas y descubrir un pasadizo secreto.



Estadio de Spike

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Pollos**

•Monique: en esta ocasión contarás con la ayuda del sargento Byrd para enfrentaros juntos a tu enemigo. Lo que tienes que hacer es estar muy atento a la munición que te lance el sargento Byrd (bolas de lava) y embestirlas para impactar de esta manera a tu enemigo. Vigila los disparos eléctricos del martillo, ya que son demasiado certeros. Cuando le des dos veces, cambiará tu munición y el escenario: saldrá vapor de las grietas y eso también le hará daño a Spyro.





Mundo3 Lago del Atardecer

MOVIMIENTOS
Embestida, volar, bucear
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Sapos**

•Hanah: sube por los peldaños de la torre y vuela desde lo más alto hasta la pequeña torre que hay enfrente. Podrás recoger fácilmente a esta dragoncita.

•Jonah: en el lago verás una gran ballena blanca nadando a sus anchas. Colócate delante de ella y espera a que abra su gigantesca boca; acto seguido entra y verás el huevo al lado de su campanilla...¡como Pinocho!

•Stooby: dentro del agua, busca la pared de una de las torres que puedes romper, tiene otro color y además está agrietada.

•Stuart: busca el campo de potencia y crúzalo para saltar de plataforma en plataforma sin quemarte. Al otro lado te esperará tu recompensa.

•Ted: Calcula tu vuelo a la próxima plataforma; sube por las escaleras hasta lo alto de la torre y rodéala. Encuentra el puente y coge tu premio.

•Otros objetivos: Bajo el agua, encontrarás un nuevo hueco en una de las torres. Pasa por él para encontrar a Ricachón con otro personaje encerrado. Paga su rescate de... ¡1000 joyas! para controlarle y acceder a sus mundos. Debes volver a las Terrazas de Bambú para completar el nivel.

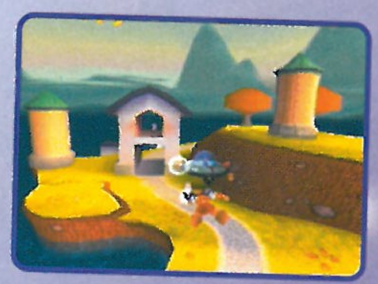


Trepa por los peldaños de la torre para poder llegar hasta Hanah. Vuelve después para descubrir otro mundo de Sparx.









Altares Helados

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Pavos**

•Cecil: cuando llegues al segundo mirador, congela al pato para que te sirva de escalón y poder llegar a la escalera empinada de la derecha. Desde lo alto, vuela hasta el tejado de dicho mirador y desde allí planea hasta la plataforma con el huevo. Facilillo.

•Jasper: cuando te encuentres con el último mirador, sube por la rampa y vuela sobre los tejados hasta llegar a un saliente de la pirámide escalonada. Avanza con cuidado de no caerte y recoge el huevo de encima del tejado.

•Jana: Ahora tendrás que derretir a todos los muñecos de nieve con ayuda de los miradores. Para conseguirlo, apunta el láser a los demoníacos enemigos y síguelos mientras huyen. No pares hasta que exploten, ya que volverán a crecer.

•Ba'ah: en el portal de Ricachón te encontrarás con un nuevo reto que afrontar. Tendrás que meter un total de cinco gatos en la portería azul antes de que lo haga tu rival. Véncele y de esta forma el premio será para ti.

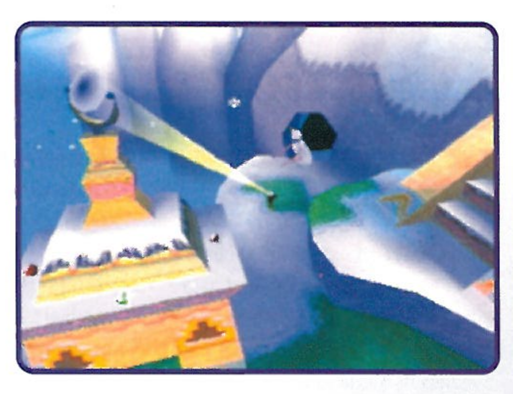


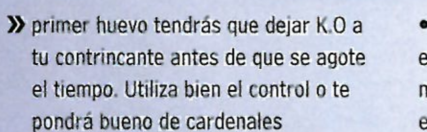
Llegarás a la zona que muestra la pantalla volando por los tejados. Avanza por la cornisa y encontrarás a Jasper.

•Aly: cuando visites a Bentley en su mundo, podrás acceder a este portal tan divertido. Para conseguir el »









» primer huevo tendrás que dejar K.O a tu contrincante antes de que se agote el tiempo. Utiliza bien el control o te pondrá bueno de cardenales

•Ricco: de nuevo tendrás que enfrentarte (y derrotar, claro está) a nuestro enemigo, el yeti, aunque en esta ocasión parece que las cosas se complican un poquillo. Sólo te podemos aconsejar que tengas mucha paciencia, ya que el combate contra este enemigo se alargará a tres rounds.

•Otros objetivos: Paga a Ricachón 800 joyas para que abra uno de los portales mágicos y puedas conseguir así todos los huevos del nivel.

Flota Perdida

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Caracolas**

•Craig: Tienes que ayudar al pirata a recuperar su tesoro, utilizando los cañones para romper los barcos. Síguele para poder recoger a tu bebé dragón sano y salvo.

•Chad: al lado del portal de salida encontrarás un segundo pasillo. Avanza hasta encontrar un campo de potencia que te permitirá ser inmune al líquido verde. Nada por esta sustancia hasta el final y encontrarás el huevo en una pequeña cueva.

•Oliver: avanza por la zona de las barcas enterradas y llegarás a uno de los portales mágicos. Entra en él para realizar otro de los súper retos a los que nos tienen acostumbrados. Encontrarás a Cazador, monopatín en mano para realizarte una oferta que no podrás rechazar; tendrás que quedar primero en la carrera contra los rinocs para ganarte el primer premio. Utiliza los turbos que obtendrás quemando cangrejos para ir más rápido... pero no abuses por que se agotan.





Utiliza el campo de potencia que hay al lado de la salida para recoger todas las joyas que hay en el líquido viscoso.

•Aiden: al conseguir a Oliver, Cazador te retará a una nueva carrera, esta vez contra él. Acepta su reto y ponte las pilas porque ganarle sí resultará difícil

•Ethel: sube por la corriente de aire que hay al lado del portal para salir del nivel. Desde arriba podrás llegar, desde una pequeña pasarela, hasta la boca que escupe esa sustancia tan... verde. Entra en el portal y destruye los submarinos con ayuda del mini torpedo; sólo deberás disparar cuando los tengas en el punto de mira. ¡Ah!, un pequeño consejo, en el momento que apuntes a uno, no lo pierdas de vista hasta que explote o perderás de nuevo su rastro.

•Dolores: de nuevo tendrás que deshacerte de los submarinos, aunque esta vez te costará un poquito más. Tendrás que estar atento a las minas que van soltando para no chocar contra ellas, y además tendrás que ser más rápido y afinar tu puntería. Paciencia amiguito, paciencia.

•Otros objetivos: Cuando consigas deshacerte de estos submarinos, utiliza el campo de potencia para ser inmune al líquido viscoso, y así de esta manera poder recoger todas las joyas que puedas.





Fábrica de Fuegos Artificiales

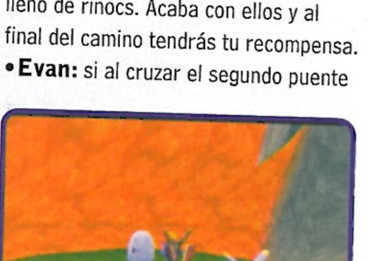
MOVIMIENTOS **Volar, trepar**
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Luciérnagas**

•**Noodles:** cruza el primer puente y mira las pequeñas plataformas que hay sobre la lava. Si las sigues volando de una en una llegarás hasta el primer bebé dragón.
•**Sam:** cruza el segundo puente, gira a la izquierda y verás uno de los portales mágicos. En él, avanza por un camino lleno de rinocs. Acaba con ellos y al final del camino tendrás tu recompensa.
•**Evan:** si al cruzar el segundo puente giras a la derecha, llegarás a otro portal, pero para llegar hasta allí tendrás que planear un poco. Una vez dentro, destruye a los dos dragones alargados con la ayuda del campo de potencia. Este será uno de los retos más complicados que deberás realizar.
•**Grady:** sigue a Greta por todo el nivel para ayudarla a destruir el cohete de la bruja; así, conseguirás de esta manera otro dragoncito.
•**Patty:** la encontrarás en el portal del Agente 9. Emulando a los juegos de vista subjetiva, tendrás que eliminar a los ninjas que vayan apareciendo. Esta prueba es divertida, pero si no eres rápido de reflejos te resultará un poco complicadilla. Recuerda que puedes saltar para esquivar los proyectiles que disparen, y además puedes retroceder. Si pulsas el botón Triángulo, podrás manejar la mirilla fácilmente (es aconsejable para deshacerte de los ninjas pegados en el techo). Ahora sólo queda desearte mucha suerte.
•**Donovan:** si conseguir a Patty te resultó difícil, es que no has visto nada...¡todavía queda la vuelta! Tranquilo y sigue nuestros consejos, dispara y retrocede, dispara y retrocede. ¡Ah! y no dejes de disparar a las cajas o no dejarán de salir ninjas.



Cuando ayudes a nuestra pequeña espía podrás acceder a los cañones. Así llegarás a los sitios más lejanos rápidamente.

•**Otros objetivos:** Cuando consigas liberar al mono en el cuarto mundo, tendrás que regresar hasta aquí de nuevo para poder completar de esta forma uno de los portales.







Arrecife Encantado

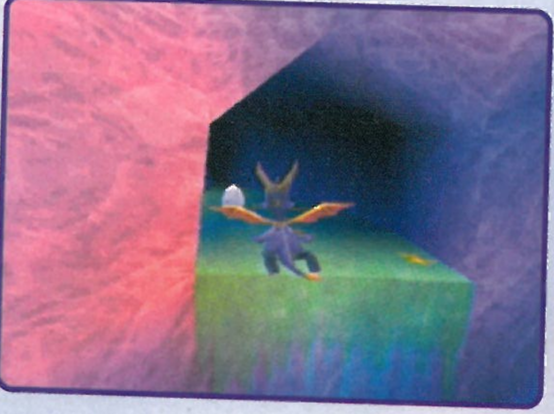
MOVIMIENTOS **Volar, trepar**
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Sapos**

•**Benjamín:** para conseguir este huevo, primero deberás accionar las escaleras pagando a Ricachón un "módico" precio. Avanza por la pasarela y, antes de cruzar a la plataforma con los escalones móviles, da media vuelta y entra en un pequeño agujero en la montaña; verás al bebé fácilmente.
•**Moe:** cuando descubras el primer huevo, usa el campo de potencia para eliminar a los gatitos y poder planear a tus anchas. Después, trepa por la pared, vuela desde lo alto de la torre hasta la roca cuadrada, y desde la roca hasta un montículo a la izquierda, y desde el montículo hasta otra torre más pequeña en la que se encuentra el pequeño dragón.
•**Chuck:** desde lo más alto de los peldaños móviles, vuela hasta otra cueva en la roca y avanza hasta encontrar el portal mágico. En esta ocasión tendrás que ayudar a Juanito a conseguir su sueño. Planta las semillas para ir creando plataformas y así poder subir la colina. Las semillas amarillas darán una flor más pequeña, mientras que con las rojas crecerá una seta saltarina.

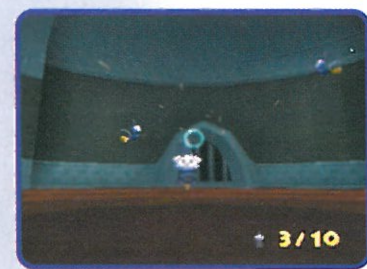


Tendrás que volar hasta el lugar que aparece en la pantalla para encontrar a Moe (está en la torre más alejada).

•**Shelley:** a mitad del camino te recompensarán con este precioso bebé dragón. Sigue avanzando para conseguir el anterior.
•**Sakura:** sigue al hada hasta el final del nivel. Sube por las escalones móviles; deshazte del gato que bloquea la puerta de madera y entra en la torre para usar la corriente de aire. Elimina al gatito que encontrarás arriba y el huevo será tuyo. »





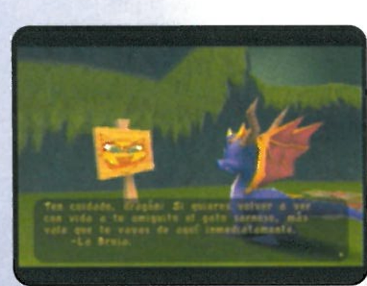


» •**Abby:** Tienes que usar de nuevo la corriente de aire de la torre para conseguir llegar a la plataforma de la derecha. Avanza por el caminito y podrás llegar a uno de los mundos de Byrd. Con el pingüino en tu poder, tendrás que demostrar tus habilidades de puntería, ya que en esta ocasión tendrás que deshacerte de las brujas que merodean por la cueva (tendrás que hacerlo tres veces para que nuestro amigo se lleve al huerto al hada). Te recomendamos que utilices la vista subjetiva... será más rápido.
•**Otros objetivos:** Paga a Ricachón un total de 600 joyas para que puedas subir por las escaleras. No seas tacaño y paga, por que de otra forma no podrás seguir avanzando...tú mismo. Cuando recojas a Chuck, verás un suelo de madera. Utiliza el **Golpe de Cabeza** de Spyro en este suelo para conseguir entrar en la torre que había cerca del portal.

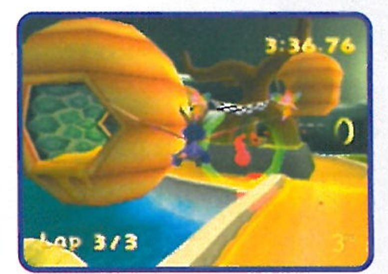
Autopista Panal

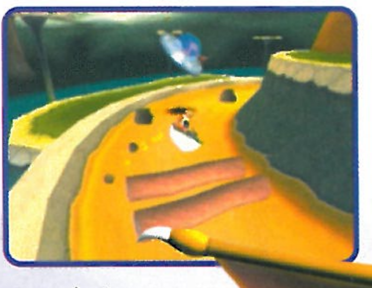
JOYAS **400** / HUEVOS **3**

•**Chris:** consigue acabar la prueba contrarreloj en un tiempo récord y te darán al pequeño dragón. Atraviesa primero los aros de miel y los panales, después quema a las abejas y por último quema las barcas. Si lo haces dentro del tiempo establecido conseguirás el huevo.
•**Henri:** consigue quedar el primero en la carrera contra los abejorros y obtendrás el huevo como primer premio. Para obtener ventaja, coge todos los turbo y quema el trasero de algún que otro insecto. Ánimo colega.
•**Nori:** para realizar la prueba de Cazador, tendrás que esperar a que lo libere la bruja. Una vez nuestro amigo esté en libertad, tendrás que ayudarle de nuevo con las ovejas marcianas. Huye para que Cazador no sea abducido, teniendo cuidado con las rocas y los troncos que hay en el río de miel. Tras esto, conseguirás a la pequeña bebé dragón.


Cuando Cazador esté de nuevo en libertad vuelve a la autopista para realizar su prueba. Estará bajo un panal.








Puesto de Bentley

MOVIMIENTOS **Empujar**
JOYAS **600** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Conejos**

•**Brian:** cuando el mini yeti lo ordene, usa el **Ataque Especial de Bentley** para lanzar la bola contra el gong. Acto seguido, cruza el puente que se ha formado y obtendrás tu recompensa...¡chupao!
•**Charlie:** tras golpear el segundo gong, empuja la caja de hierro para dejar el camino libre. Al otro lado encontrarás el huevo fácilmente.
•**Eric:** en el mismo lugar en el que se encuentra el segundo huevo, podrás ver dos cajas de hierro. Lo que tienes que hacer es empujar ambas hasta el tope para que pueda pasar nuestro amigo Bartolomeo. Después, síguele para descubrir tu recompensa.




Para poder empujar las cajas tan sólo coloca a Bentley al lado; el resto lo hará el solito.



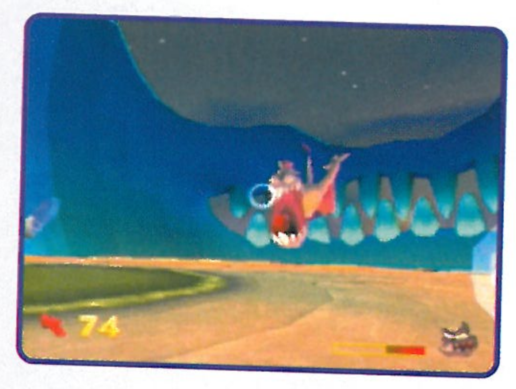
Fosa de Scorch

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Pollos**

•James: tendrás que enfrentarte a otro de los monstruos de la bruja antes de que consigas pasar de nivel. Para ello, contarás esta vez con la inestimable ayuda de Bentley; nuestro amigo te lanzará unos proyectiles especiales para que de esta manera puedas acabar con el peligroso enemigo de Spyro. Estos proyectiles se disparan mejor si utilizas la vista subjetiva, tanto los rojos como los verdes. En cuanto a tu contrincante, tienes que estar muy atento a los huevos que lanza y a las bolas de electricidad. Los huevos pueden contener cuatro tipos de enemigos: cangrejos, cajas explosivas, bichos que explotan y réplicas del enemigo que salía en el primer mundo. A todos ellos podrás vencerles fácilmente usando proyectiles. Podrás atacar al jefe cuando no esté rodeado de su campo de fuerza....¡suerte chaval!











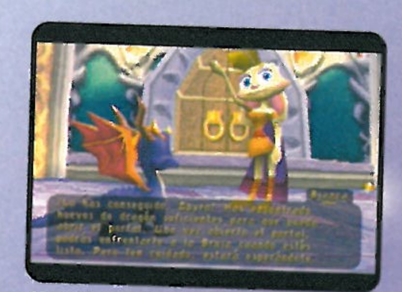
Mundo 4
Montaña de Medianoche

MOVIMIENTOS
Volar, ataque cabeza
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Lagartos**

•Saki: nada más entrar en el nivel, lo que debes hacer es subir los escalones que encontrarás a la derecha de la puerta para poder llegar a una pequeña plataforma con el huevo sobre la misma.

•Maiken: al cruzar el segundo puente podrás ver sin dificultad a uno de los ladrones de huevos con el bebé a cuestas. Corre tras él para embestirle y recuperar así el tesoro.

•Billy: tras el puente sobre el que se encontraba el dragón, podrás ver una grieta en el muro que rodea el jardín. Utiliza el **Ataque de Embestida de Spyro** para romperla y dejar al descubierto una corriente de aire. »

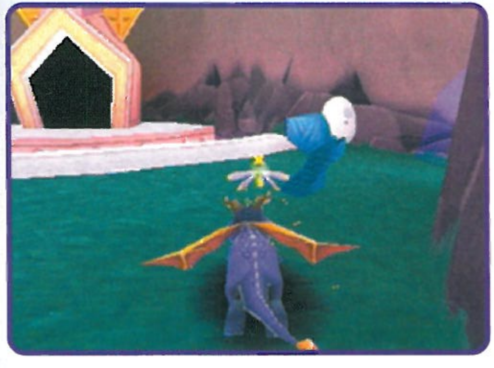


Al conseguir 100 huevos se abrirá el portal de la bruja, pero antes de entrar, completa los niveles que faltan.











» Vuela hasta la plataforma sin alcanzar la corriente de aire o volverás a la zona del muro. Así podrás coger el huevo que hay sobre dicha plataforma.

• **Evie:** Ahora sube por las escaleras que hay al lado de la grieta en el muro, y busca una catarata de lava. Cuando la encuentres, podrás volar hasta una pequeña plataforma, donde se encuentra este bebé dragón.

• **Buddy:** al lado de la señal de Zoe (cerca del último puente) podrás observar una torre. Entra en ella y descubrirás un suelo un tanto sospechoso; para salir de dudas tan sólo deberás utilizar el **Super Golpe de Cabeza de Spyro** para conseguir romperlo. Caerás a continuación en una pequeña sala, la cual contiene el huevo que buscabas.

• **Al:** en este nivel hay otro huevo secreto, pero no lo podrás recoger hasta que no derrotes a la bruja. Cuando lo hayas hecho, encontrarás a Ricachón sobre el mismo puente sobre el que estaba el ladrón de huevos. Habla con él para descubrir la existencia de este huevo. Para conseguirlo, tendrás que perseguir al oso como al ladrón por el nivel, salvo que cada vez que le embistas recogerás un puñado de joyas de su bolsa.

• **Otros objetivos:** Rescata al Agente 9 de las garras de Ricachón para poder contar con su ayuda en alguno de los portales mágicos. Lo encontrarás cruzando el puente de la izquierda nada más entrar en este nivel. Puede que sea un poco caro...¡1300 joyas!, pero merecerá la pena.

Islas de Cristal

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Tortugas**

• **Manie:** al avanzar un poco en el nivel, uno de los magos te ayudará a llegar a una puerta un poco elevada. Desde allí, podrás volar hasta una pequeña colina con el huevo en su cima. De los más facilitos de coger.

• **Lloyd:** cuando el segundo mago te ayude de nuevo, extendiendo los peldaños para que puedas subir a un lugar más elevado, descubrirás que ya estás cerca del final y que ha llegado la hora de coger tu premio. Avanza por el camino marcado, no hay más truco.

• **Elloise:** cuando llegues al final del nivel tendrás dos opciones a escoger, el camino de la derecha o el de la izquierda. Te aconsejamos que primero entres en el portal situado a la izquierda de la puerta de salida. Allí Spyro tendrá que deslizarse por una rampa de cristal, sin caerse, recogiendo todas las joyas hasta llegar al final y coger el huevo. No se puede saltar, ni disparar, ni nada; tan sólo deberás preocuparte de que Spyro no caiga al vacío.

• **Hank:** a la derecha de la salida del nivel, podrás encontrar uno de los mundos de Bentley. Entra en él y juega a cazar al topo; tendrás que golpear en la cabeza a los topos sin hacer daño a los magos, así que afina tu puntería y date prisa porque tienes un límite de tiempo. Primero espera a que asomen la cabeza, luego dales caza al salir de su madriguera. Para saber si son gnomos o topos, fíjate en el tamaño del agujero que hacen; si es más grande, son los gnomos.





Podrás abrir la caja de las joyas con ayuda del campo de potencia. Encuentra la llave sobre una de las puertas amarillas

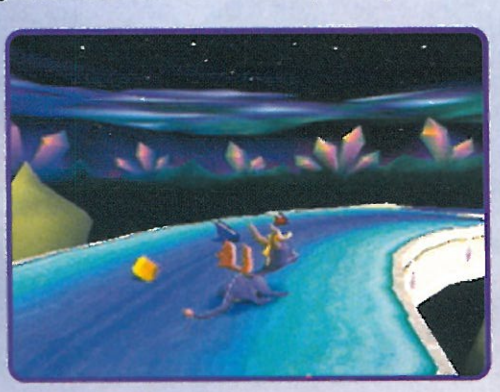
• **Max:** detrás del portal de Bentley, encontrarás un campo de potencia de supervuelo; utilízalo para alcanzar al ladrón que va en el cohete. Al igual que en las autopistas, podrás usar los turbo para coger más velocidad. ¡Al ataquerl!

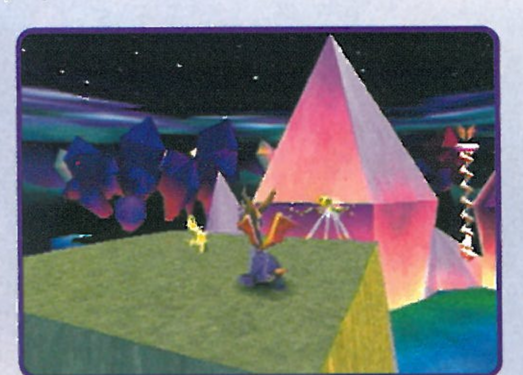
• **Grace:** tendrás que utilizar el poder de supervuelo para llegar hasta este huevo. Lo encontrarás situado encima de la primera puerta dorada, muy cerquita del principio del nivel.

• **Otros objetivos:** Tendrás que pagar a Ricachón 1000 joyas para poder cruzar el puente y seguir de esta forma avanzando. Ya sabemos que es muy caro, pero los negocios son los negocios.

Encuentra la llave del cofre de las joyas gracias al **Poder de Supervuelo**. La verás muy cerca de Grace, un poco más arriba, sobre otra de las puertas doradas.







Ruinas Desérticas

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Lagartos**







Tras salvar a Nelly, fíjate en la grieta de la pared. Embiste contra ella y avanza por el túnel para recoger la llave dorada.

•**Lester:** tras sobrepasar la tercera parrilla, avanza por las plataformas de la izquierda hasta llegar a la cuarta, desde allí vuela hasta la mano de piedra y desde ésta a la plataforma con la caja de joyas. A continuación, vuela hasta el portal de nuestra amiga Sheila. Esta vez te tocará manejar a la canguro en un escenario muy distinto, recordando los juegos de plataformas de toda la vida. Elimina a todos los enemigos y llega hasta la mitad del camino para conseguir este maravilloso huevo de dragón.

•**Pete:** sigue avanzando por el mundo de Sheila para obtener este bebé dragón; las cosas se complicarán un poquito, pero seguro que puedes con todos...¡ánimo!

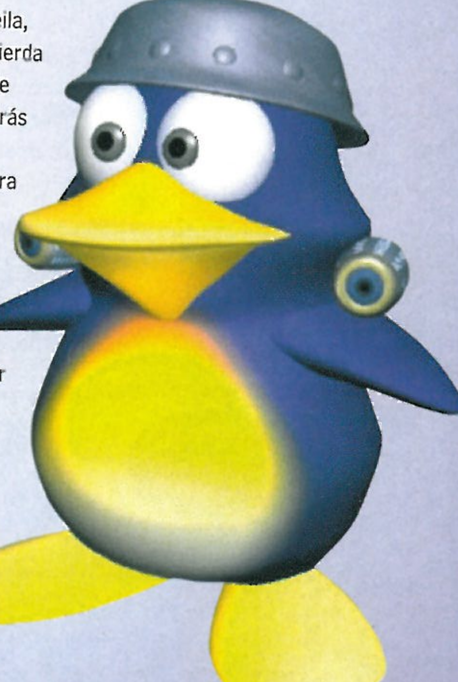
•**Marty:** una vez hayas pagado a Ricachón lo que te pide, destruye dos maquinas más y entra por la puerta de la derecha antes de seguir avanzando. Allí encontrarás a la réplica de Lara Croft en forma de ratita; ella en persona te dará el huevo.

•**Sadie:** sigue avanzando por la puerta que ha abierto Ricachón hasta el final y entra en el agujero que hay en el suelo. Allí encontrarás otro de los portales mágicos con un nuevo reto que proponerte. Habla con Cazador para utilizar su manta y eliminar así a los tiburones. Ten cuidado, porque los rinocs te lanzarán misiles; cuando esto suceda mete el turbo para que no te alcancen. Suerte muchacho.

•**Nelly:** desde el portal de Sheila, vuela a la plataforma de la izquierda para entrar en la cueva. Salta de plataforma en plataforma y podrás coger el huevo deseado.

•**Andy:** desde la mano de piedra que utilizaste para llegar al portal de Sheila, vuela, rodeando la montaña, hasta una pequeña plataforma situada encima del líquido verde. Desde allí podrás alcanzar el último huevo del nivel.

•**Otros objetivos:** Deberás pagar a Ricachón la cantidad simbólica de 800 joyas para refrescarle su deteriorada memoria y así poder acabar este nivel con éxito.













La Tumba Embrujada


Para avanzar por este nivel tendrás que resolver alguna que otra adivinanza pero tranqui, que diremos las soluciones.

MOVIMIENTOS
Volar, trepar
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Escarabajos**

•**Will:** antes que nada, no te desesperes. Te encuentras dentro de una pirámide y es normal que sea laberíntica. Avanza hasta el final del nivel, recogiendo joyas, pulsando interruptores y eliminando a los enemigos para obtener el tesoro del faraón. La respuesta a la adivinanza es "un huevo".

•**Christine:** al pasar la sala de la lluvia de rocas, verás a uno de los monstruos de piedra subido en una plataforma. Lánzale una de las piedras blancas y sube hasta él para recoger a continuación el huevo.

•**MJ:** al ir avanzando por la tumba, te encontrarás con uno de los portales en lo alto de una escalera; entra en él y prepárate para otra de las pruebas de Spyro. Pero antes tendrás que resolver la adivinanza. Si no eres muy bueno en Mates, te diremos que la respuesta es 12 años. Ahora sí, si te sales del circuito, Spyro perderá vidas. Tendrás que ser muy rápido de reflejos para derrotar a tus 4 contrincantes, pero cosas más difíciles se han visto a lo largo del juego ¿verdad?

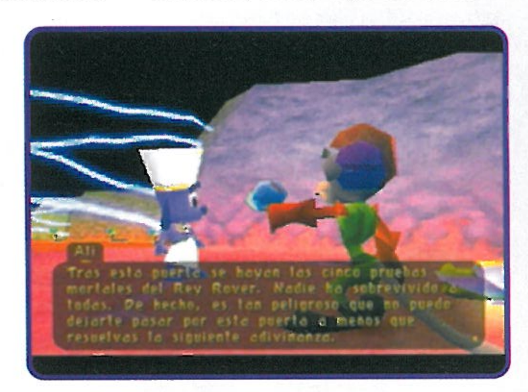
•**TJ:** acepta el segundo reto del faraón para conseguir este precioso huevo... aunque prepárate porque este será más complicado de conseguir. Tendrás que derrotar a 10 enemigos antes de que rompan tu nave.

•**Roxy:** enfrente de la salida del nivel se encuentra el mundo del Agente 9. Entra en él y deja la cueva limpia de rinocs. Sólo por eso te obsequiarán con el mayor de los tesoros. ¡Por cierto! La respuesta a la adivinanza es "las huellas".

•**Malcom:** enfrente del portal del Agente 9 se encuentra otra de las rampas resbaladizas, como la del nivel anterior. Resbala por ella hasta el final sin caerte y podrás coger este huevo.







Minas de Dinosaurios


Para recoger este huevo, colócate detrás del primer edificio rojo y salta. Después vuela hacia la plataforma de la derecha.

MOVIMIENTOS
Volar, trepar, nadar
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Caracolas**

•**Dan:** nada más empezar el nivel fíjate en el edificio rojo que hay a la izquierda. Esta vez tendrás que arriesgar la vida de Spyro haciendo que salte hacia una plataforma oculta detrás de dicho edificio. Colócate en la esquina y planea rodeando el edificio hacia la derecha para alcanzar el huevo en un verdadero salto de fé.

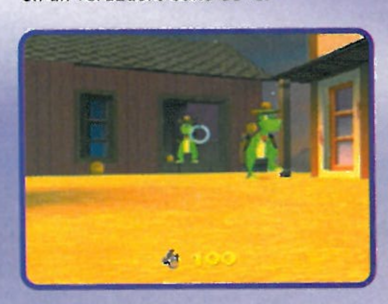
•**Kiki:** tendrás que salvar al sheriff y liberarlo para conseguir este huevo. Entra en la cárcel avanzando hasta la cubeta de agua,. en frente de esta se encuentra una pared falsa, si la embistes podrás entrar dentro y obtener así tu recompensa.

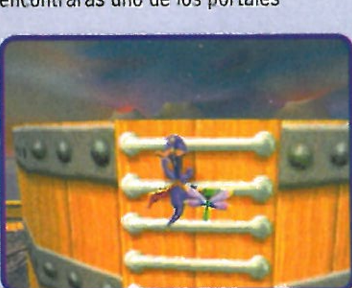
•**Romey:** cuando llegues a la zona de agua, busca una grieta en las paredes y embiste contra ella. Verás una pequeña cueva con el huevo en su interior.

•**Sharon:** cuando salgas de la primera zona de agua, cruza el puente de madera y trepa hasta la cubeta de agua. No te metas todavía, desde allí vuela hasta uno de los mundos del Agente 9. Una vez dentro tendrás que eliminar a todos los dinosaurios siempre con vista subjetiva. Es muy parecido a los anteriores niveles del Agente 9.

•**Sergio:** después de eliminar a los dinosaurios con el Agente 9, recorre la zona cogiendo todas las joyas e investiga las casas. Dentro de una de ellas encontrarás este precioso huevo.

•**Elliot:** dentro de la cubeta de agua encontrarás uno de los portales mágicos. Entra en él para afrontar otro de los retos del juego. Tendrás que adentrarte en la corriente de agua y evitar todos los obstáculos que hay en la mina para conseguir al bebé dragón sano y salvo.







Autopista Portuaria

JOYAS **400** / HUEVOS **3**

•Kobe: lo conseguirás si completas la prueba contrarreloj en el tiempo preestablecido. El camino más fácil será eliminar primero a las gaviotas, atravesar los arcos, quemar las langostas y eliminar a los pájaros... como siempre

•Jessie: la conseguirás si quedas el primero en la carrera contra los patos. Sinceramente, esta autopista es mucho más fácil que las anteriores, así que no tienes excusa para no conseguir este bebé dragón.

•Sara: Te encontrarás con Cazador dentro del faro. Una vez puedas controlarlo, tendrás que pasar por todos los aros verdes que va creando el ovni; si has entrenado en los niveles anteriores tanto como nosotros, no te costará demasiado esfuerzo el recuperar este huevo.



Para encontrar a Cazador y luchar por última vez contra los ovnis, busca el único faro que hay en el puerto y entra en él. No tiene pérdida.







Laboratorio del Agente 9

JOYAS **700** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Probetas**

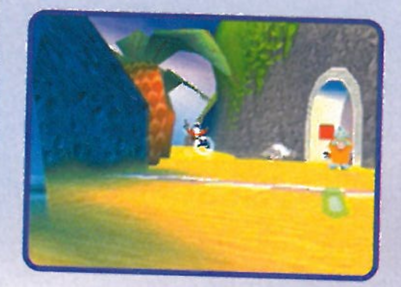
•Beulah: para conseguir este huevo tendrás que realizar bastantes pruebas de entrenamiento. Primero tendrás que destruir todas las dianas y los rinocs inmóviles; a continuación tendrás que destruir todas las dianas e impedir que salgan más rinocs de las salas de entrenamiento. Después dispara a los paneles de rinocs y tras esto liquidar a unos cuantos pajarracos. Tu entrenamiento se verá recompensado con uno de los bebés dragón.



Para capturar las barcas, espera a que se paren y utiliza la vista subjetiva. De este modo no se escapará ni uno... je, je.

•Rowan: tras esta prueba, vuelve a eliminar a los pájaros utilizando la mira de tu arma láser y sigue a continuación al profesor para poder deshacerte de los rinocs con armadura. Para esto, tienes que usar la munición especial. Acuérdate de recargar el arma cuando se agote.

•Tony: en la misma zona en la que se encuentra la caja con las bombas, podrás ver a la izquierda una sala cerrada con rayos láser; apunta una de las bombas al dispositivo rojo y accederás a un nuevo minijuego. Con ayuda de la mirilla telescópica de tu arma, dispara a los seis barcos que hay en el mar. El último te dará como premio el huevo de dragón.



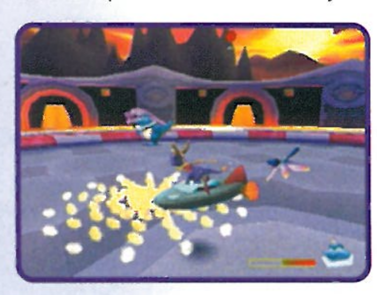


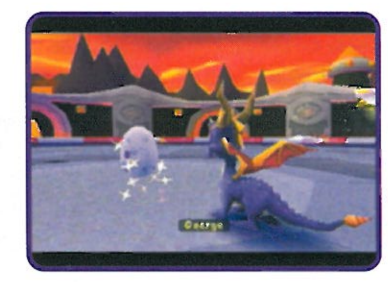
Guarida de la Bruja

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Ovejas**

•George: ha llegado la la hora de enfrentarse por fin con la malvada bruja. Para empezar, tienes que evitar sus ataques corriendo todo lo que puedas. Después, busca los cañones que te lanza el Agente 9 para poder dispararla. Cuando hayas conseguido alcanzarla unas cuantas veces, tendrás que usar una especie de carros de combate, con los que te podrás mover y así seguir fácilmente a la bruja, para poder golpearla unas cuantas veces más. El instrumento que deberás usar será un ovni; con este objeto sí que te podrás mover libremente por todo el escenario para dar alcance a la bruja. Sinceramente, viendo lo visto podemos afirmar sin lugar a dudas, que no es de ninguna manera uno de los enemigos más difíciles que aparece en todo el juego. Los hay peores, ¿o no?









Mundos de Sparx

Criadero de Cigalas

JOYAS **200** / HUEVOS **1**

•Nora: Tienes que entrar ahora en el mundo de Sparx que se encuentra en Amaneceres Primaverales y ponerte a limpiar la zona de cigalas. Para que los ataques de nuestra libélula sean más efectivos, Sparx tendrá que alimentarse con mariposas de colores; según sea su color, así cambiarán los ataques (se accionan pulsando X). Avanza por el pequeño mundo, buscando las llaves de colores para poder abrir las puertas que te llevarán al enemigo final. Cuando consigas derrotarle, podrás obtener el preciado huevo de dragón.







•Consejos: Las cajas cubiertas por un campo de fuerza no podrás desactivarlas hasta que no pulses un interruptor que se encuentra tras la puerta amarilla. Intenta que Sparx no coma las mariposas que le dan vida si no se encuentra herido.

Ciudad Araña



JOYAS **200** / HUEVOS **1**

•Tottie: Alcanza con la libélula uno de los huevos perdidos. Tus rivales serán las arañas, de todos los tamaños. Al igual que pasaba en el mundo anterior, tienes que buscar las llaves para abrir las puertas de rayos láser hasta encontrar al enemigo final. Además, también encontrarás mariposas de varios colores con las que cambiará la munición de Sparx.



•Consejo: Al enfrentarte con el enemigo final, puedes retroceder y buscar mariposas verdes. Así la victoria será más rápida. Para desactivar los campos de fuerza que rodean las cajas de arañas, busca un interruptor verde; no están demasiado lejos.

Arrecife Estrellas de mar

JOYAS **200** / HUEVOS **1**

• **Ahnashawn:** Tienes que avanzar por el caminito marcado, abriendo las puertas y eliminando a los enemigos acuáticos, hasta llegar al enemigo final de este nivel. Te costará un poco vencerlo, pero tranquilo, colócate detrás de la manta acorazada y dispara siempre a su espalda (si te colocas delante la que disparará será ella). Cuando le hayas quitado aproximadamente la mitad de la vida, se dividirá en dos y los dos nuevos enemigos escupirán mantitas pequeñas que te harán la vida imposible. Busca ahora las esquinas para disparar cómodamente a tus enemigos y huye lo más rápido que puedas cuando los veas demasiado cerca (aprieta el cuadrado para conseguir correr más). Una vez te hayas dejado el pulgar pegado al botón, obtendrás tu recompensa, la cuál no será otra que el huevo perdido.



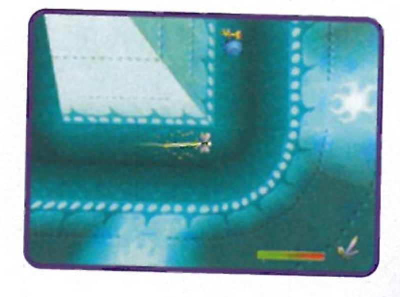






Fábrica de insectos

JOYAS **200** / HUEVOS **1**





• **Anabelle:** cuando consigas vencer a la bruja, busca el portal de Sparx en la montaña de medianoche. Como en todos los demás mundos, tendrás que conseguir las llaves para abrir las puertas y buscar las mariposas de distinto color, para conseguir distinta munición (aunque en este nivel serán un poco escasas).
Las llaves las tienen los escarabajos, así que tendrás que embestirles para poder seguir avanzando por el mini mundo. Una vez recojas todas las joyas y abras la última puerta, tendrás que enfrentarte al enemigo final, ¡un ciempiés!
Para vencerle, te daremos algunos consejos prácticos. Por ejemplo, nunca le ataques de frente, y, si lo haces, prepárate para esquivar sus rayos. Intenta pegarte a su cola y dispara mientras da vueltas sobre si mismo (supuestamente, tendrás que quedar dentro del círculo para tener todo a tiro). Cuando le quites más de la mitad de vida, el enemigo se dividirá en dos. Deberás perseguirlos muy de cerca y de uno en uno para acabar con ellos cuanto antes y conseguir el último huevo perdido.

Mundo de Bonus

Una vez hayas conseguido todas las joyas (15000) y todos los huevos (149), conseguirás que se abra en Montaña de Medianoche un nivel extra de bonus. En este nivel te esperan más pruebas con Cazador, Bianca y un nuevo enfrentamiento con la bruja. Con esto, podrás conseguir un número elevadísimo de joyas y otro huevo. Interesante ¿eh?. Pues el juego no se acaba aquí, nada de eso. Cuando hayas conseguido terminar los mundos de Sparx, fíjate en el índice que tiene tu Atlas. En él aparecerá un mensaje (aprieta cuadrado para ver puntuación); esto significa que tendrás que volver a casi todos los niveles para conseguir muchos puntos extras. Ahora te toca atreverte a destrozar el juego por completo, ¿te atreves? ¡Ánimo y a por todas, valiente!



TOMB RAIDER CHRONICLES™

Si quieres saber si Lara realmente murió en Egipto no te queda más remedio que desentrañar los muchos misterios de esta nueva aventura. En realidad, va a ser casi como si jugaras cuatro juegos distintos, ya que Chronicles te va a llevar a recorrer varios momentos de la vida de Lara, con retos muy dispares. Tranquilo, aquí estamos para ayudarte.

Un poco de práctica





Nada más empezar, en la pared de la izquierda, verás una puerta abierta con un letrero rojo encima que pone "Opera Backstage". Entra y sube a las cajas que están junto al montacargas y avanza por la pasarela superior hasta la siguiente zona. Pega un buen salto para superar el hueco que hay entre las dos torres metálicas y continúa saltando un poco más. Cuando veas una caja colgada enfrente de ti, mira hacia arriba y verás una agarradera por la podrás avanzar colgado hasta el otro extremo.

Justo al lado de la grúa amarilla, verás un trecho de pared escalable. Asciende por ella y agáchate para colarte por un estrecho pasadizo. Baja por el agujero y abre la puerta metálica tirando de la palanca. Saldrás a una enorme estancia con unas cajas metálicas en la zona central. Sube a ellas y, desde la más alta, salta a la piscina que hay en la parte superior del almacén. Bucea por el pasadizo hasta emerger otra vez a la superficie. Antes de salir de ahí, vuelve a sumergirte y entra por el agujero que hay en el fondo para conseguir un par de cajas de **cartuchos** y un **botiquín grande**. Regresa hasta la segunda piscina y sube por el borde. Llegarás a una sala donde te espera tu primera hazaña como trapecista: caminar sobre una fina cuerda. Pero antes de eso, salta a la zona inferior. Avanza hasta el final y registra las estanterías para hacerte con unas **bengalas**. Luego ve a la pared del fondo y empuja la estructura metálica de la izquierda para hacerte con más ítems. Repite la operación con la que hay en el rincón de la derecha y descubrirás un pasadizo que conduce a una pequeña estancia con unos **cargadores de UZI** y otra estantería. Regístrala y encontrarás tu primera **rosa dorada, el Secreto 1**. Ahora ya puedes regresar a la cuerda y cruzarla como se te indica. Sigue caminando un poco más hasta que des con otra puerta metálica. Al accionar la palanca que hay junto a ella, se abrirá y estarás de nuevo en la primera sala de esta zona de aprendizaje. Se acabó, lo has hecho muy bien.







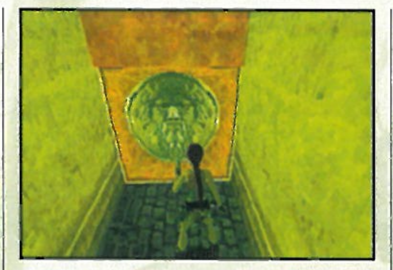


Las calles de Roma

Sal a la calle y avanza de frente para girar la primera a la derecha. Llegarás a una plazoleta con una pequeña fuente donde te aguarda un **perro** poco amistoso. Mátalo y observa la puerta enrejada que hay a la izquierda, aunque eso será todo lo que puedas hacer porque todavía no posees la llave que la abre.

Sube a la fuente y salta al toldo rojo y blanco para coger unas **bengalas**. Ahora baja y ve por el corredor que hay junto al toldo hasta dar con un bloque de piedra con una cara pintada. Pulsa X y Lara accionará un interruptor que hará que una verja se eleve en algún lugar. Vuelve por donde has llegado y pasa por la primera entrada de la derecha. De los dos posibles caminos que encontrarás, ve por el de la derecha, el que tiene unas escaleras que »













» bajan. Pulsa el interruptor tras la cara tallada y lograrás, entre otras cosas, que unos murciélagos te ataquen. Huye de ahí y da media vuelta para ver un bloque que antes no estaba. Sube a él y entra dentro del edificio marrón. Avanza hasta que veas un pasillo en la zona inferior, tras pasar junto a unos sillones y hamacas. Baja y ve a la derecha para romper una ventana y coger algo de **munición** para el revólver. Luego ve a la izquierda y verás, tras otra ventada, un **botiquín pequeño**. Baja las escaleras. Saldrás a una zona abierta donde te espera un **perro**. Mátalo y luego abre la puerta azul que hay a la derecha de las escaleras. Acaba con otro **perro** y coge, junto al barril, un **botiquín grande**. Si subes a la caja de madera grande, darás con unos **cartuchos**. Da media vuelta y ve por el pasillo oscuro hasta ver una palanca en la pared. Acciónala y la reja de su izquierda se abrirá y podrás llegar por ahí hasta la fuente de antes.

Regresa a las escaleras donde rompiste la última ventana. Destroza la que hay enfrente para saltar un hueco hasta el otro edificio. Ve por la abertura de la izquierda y sube la rampa para dar con la **Llave Dorada 1**. Retrocede un poco y sigue por el otro camino del interior del edificio hasta salir a una terraza. Una animación te mostrará la puerta enrejada que había en la plaza de la fuente. Salta desde donde estás al toldo de abajo y acaba desde ahí con el **perro** que te espera en el suelo. Usa la llave en la cerradura de la reja y continúa.

Al salir a un espacio más grande con palmeras, verás un **tipo** en la azotea de enfrente que te dispara. Devuélvele el plomo y cuando se vaya coge el **botiquín pequeño** de detrás de las columnas. Sigue por donde ibas y cuando tengas opción de ir a derecha o izquierda, escoge izquierda. Sube a la caja de madera y conseguirás la **Llave del Jardín 1**. Ahora ve por la derecha y sube la rampa hasta la cuerda que viste antes. Dispara otra vez al **tipo** de las pistolas y cruza la cuerda. Sigue hasta que puedas bajar a una callejuela, acciona otra palanca para que se abra la reja de al lado y dispongas de otro camino a plazoleta de la fuente. Da media vuelta y verás que puedes seguir por la derecha o por la izquierda. Toma este último camino y entra por una puerta. Un poco más adelante, en una pequeña sala a la izquierda, encontrarás junto a un portón de madera unas **balas para el revólver**. Vuelve al pasillo y sigue de frente subiendo unas escaleras para dar con **el revólver**. Gira 180 grados y sube por la rampa de la derecha. Abre la puerta azul y coge, junto a un tonel de la izquierda, una **mira láser** que debes combinar con el revólver. Ahora tienes el arma adecuada para dispararle al de la puerta que hay al fondo de esta sala. Coge la segunda **Llave del Jardín** y sal corriendo porque unos roedores empezarán a mordisquearte los pies.

Regresa a la bifurcación y ve por la derecha. Gira a la izquierda al llegar al fondo y coloca las dos Llaves del Jardín a los lados de la valla. Da la vuelta y pasa por la puerta que has abierto y que da a una plaza con una puerta coronada por 3 cabezas de serpiente. En una animación verás como Lara coloca una de las 4 piezas que necesita para abrir la puerta mientras la espían dos tipos. Sigue por el pasadizo de la derecha del portón. Cuando salgas al exterior te encontrarás a la entrada de un templo con una **campana** en la parte superior. Usa el revólver con la mira telescópica para hacerla redoblar. Si no tienes la mira, hallarás una cerca de la puerta superior del templo. Ve hasta allí y verás a la izquierda de la puerta un hueco que te permitirá saltar sobre una calle hasta el edificio de enfrente. Hazlo con cuidado (sin carrerilla) y ve hasta el fondo para accionar un mecanismo oculto en la boca de la cabeza pintada. Corre para que los **murciélagos** no te chupen la sangre. Ahora, antes de continuar, regresa a la zona donde encontraste las balas, antes de hallar el revólver. La puerta de madera estará abierta y podrás pasar. Acaba con el **perro** y registra las estanterías para dar con el **Secreto 2** y un **botiquín grande**.

Regresa al templo y sube hasta arriba. Coge las **balas** y entra por la puerta a una cámara donde verás dos pedestales con sendos pájaros de piedra. A los lados hay dos pasadizos, ve por el de la izquierda y tira de una palanca. Verás que uno de los pájaros adquiere color azulado. Regresa hasta él y pulsa acción para girarlo.

Ahora ve por el otro pasadizo y sube hasta el ariete que se balancea. Agáchate para que no te dé y descuélgate por el borde de la cornisa. Avanza a la derecha y sube para llegar a una palanca. Cuando el otro pájaro se vuelva azulado, baja y gíralo. Esto abrirá una compuerta en la base de la entrada al templo. Antes de ir allí, regresa a la sala de la izquierda del templo, saltando sobre la calle. En ambas paredes se habrán abierto dos huecos donde encontrarás un **botiquín pequeño** y el **Secreto 3**. Ahora sí, ve a la zona inferior del templo y coge el **Símbolo de Saturno**. Observa la escena.





Mercado de Trajan









Estás en el extremo de una calle, con varias estancias a ambos lados. En las primeras encontrarás unas cajas amarillas que esconden en su interior (usa las pistolas) una **mirilla láser** y una **palanca**. Sal de nuevo a la calle y un poco más adelante verás otras dos puertas. La de la izquierda está cerrada con unas tablas y la de la derecha con una plancha metálica. Usa en esta última la palanca y entra. Dispara a la caja amarilla y coge un **botiquín pequeño**. Luego sube a la estructura metálica de la pared y salta al hueco de la ventana para hacerte con más ayuda médica. Antes de saltar a ese hueco habrás visto una cuerda que cruza la sala contigua. Crúzala y a mitad de camino verás una ventana con algo de munición. No intentes alcanzarla de momento y sigue. Salta los huecos y sal al exterior. Cuando llegues a la altura de una reja salta a la cornisa de la derecha y de ahí a otra pasarela. Ahora podrás llegar hasta la **munición** de la ventana de antes.

Continúa por la pasarela y déjate caer al piso inferior. Estás en la estancia que estaba bloqueada por las tablas de madera y donde hallarás **bengalas** y **balas** para el revólver. Vuelve a la zona superior y camina un poco para salir a una enorme zona abierta. Baja al suelo y verás una trampilla negra pero que permanecerá cerrada por algún tiempo. No te preocupes, camina hasta que veas una puerta en la pared de enfrente. La columna que hay a su derecha es escalable, lo que te permitirá llegar a la zona superior.

Desde ahí salta a la cornisa de la derecha (mirando a la puerta) y encontrarás una cuerda. Tira de ella tres veces hasta que una rueda dentada suba lo máximo posible. Ahora ve hasta la cornisa central y salta a la de la izquierda para repetir la operación con otra soga. Esto pondrá en marcha un mecanismo que hará que la "rueda" que hay tras la puerta que has visto, se retire. Antes de ir hasta allí, salta a la ventana que hay junto a la cornisa central para coger algo de **munición de UZI**. Vuelve al suelo y ve a la trampilla de antes. Ahora estará abierta y podrás bajar a un sótano donde, además de más munición, encontrarás el **Secreto 4**.

Ve a la puerta que todavía no has cruzado, en la zona central, y justo después de subir la rampa, antes de entrar en la sala con la estatua, gira a la izquierda y sube un par de escalones. Llegarás a una sala donde encontrarás la **Moneda de Oro**. Nada más arrancarla de su lugar con la palanca, aparecerán unas ratas de las que tendrás que escapar. Ve hacia la estatua del romano y coloca la moneda en su base. Coge las **balas** y el **botiquín** que hay junto a él y sal corriendo tras ver como una puerta se abre en la calle inicial. Sal de ahí y pasa por la verja que se ha abierto en la zona central, enfrente de la columna escalable. En el muro blanco hallarás la verja que se abrió al poner la moneda, así que pasa por ella. Camina hasta que veas un lagito con unas cataratas. Antes de sumergirte en él, coge las **balas** que hay un poco más adelante. Una vez en el agua, bucea hasta el fondo y a la izquierda, al lado de unas rejas, hallarás un **botiquín**. Sal por el otro extremo y, antes de entrar por la puerta, salva la partida. Al dar un par de pasos verás una animación de un bicho metálico con tentáculos. Coge del suelo las **balas** y equípate con el revólver. Avanza un poco y conocerás al "pulpito férrico". Tendrás que usar la mira láser del revólver para acertarle en los ojos verdes mientras esquivas sus letales rayos. Cuando acabes con él, desciende ala zona inferior y coge el **Símbolo de Marte**. Ahora pasa a la habitación que hay en el extremo y que tiene una máquina roja con tuberías. Sube a la estructura metálica del techo y desde ahí salta a la parte superior de la máquina para descubrir el **Secreto 5**.

Sal y ve hacia el fondo. Coge los ítems que veas y abre la trampilla redonda que hay en el suelo y que te permitirá llegar hasta las cloacas de la ciudad. Sumérgete en las fétidas aguas y coge el **botiquín pequeño** para después bucear por el agujero de la zona central. Cerca del borde de éste, hay un pasadizo por el que llegarás hasta una cámara estanca con algo de **munición** y podrás hacerte con la **válvula** usando la palanca. Regresa a la sala de la máquina roja, y usa la válvula para girarla después. Vuelve a las cloacas y sumérgete por el agujero de antes, pero esta vez para llegar hasta el pasadizo del fondo, junto a la hélice. Bucea un poco y cuando salgas de la estrecha tubería a una zona más amplia podrás escoger entre izquierda y derecha. Ve primero por la izquierda y llegarás a una pequeña sala con aire y un **botiquín**. Vuelve al agua y ve por la derecha. Te encontrarás en mitad de una fuerte corriente producida por unos ventiladores y que no te deja llegar hasta el conducto que hay junto a uno de ellos. Tu única opción es ir hacia arriba hasta salir a una habitación con una válvula. Gírala y regresa a la zona de los ventiladores para descubrir que se han detenido. Ahora ya puedes llegar hasta el conducto que hay cerca del de la derecha y subir hasta la superficie. Salva la partida y coge la **munición de la escopeta**. Más adelante te tendrás que enfrentar a una **estatua romana** viviente y con muy malas pulgas. Esquiva sus rayos con saltos laterales y dale bien con tus pistolas. Cuando caiga abatido, una cristalera se hará pedazos. Coge los ítems que veas y sal por ahí. A la izquierda de la cornisa hay un **botiquín**. Descuélgate hasta la zona inferior y regresa a la calle principal. En uno de los extremos del muro blanco hay una estancia en la que se ha abierto un hueco. Si lo compruebas conseguirás el **Secreto 6**. Regresa al lago y pasa por la verja del fondo a la izquierda. Guárdate el **Símbolo de Venus** y abandona el agua. Tras una escena con Larson te tocará enfrentarte a las **tres serpientes** del portón. Si usas la escopeta y los saltos laterales para esquivar sus llamaradas no tendrás mucho problema. Coge todos los ítems y coloca los símbolos que tienes junto a la puerta. Entra y tras un par de saltos con carrerilla, verás al fondo una piedra de brillo cegador, pero...









Coliseum







Tras un aterrizaje un poco brusco, caerás en lo que debían ser los calabozos del coliseum. Camina un poco hasta la segunda celda y mira en la pared de la derecha. Verás un bloque en la pared con una anilla metálica que puedes empujar para llegar hasta el **Secreto 7**. Sigue por donde ibas y cuando llegues a un pasillo, el suelo empezará a derrumbarse bajo tus pies. Corre y salta cuando las baldosas se caigan delante. Tras el susto, mira en la pared derecha del abismo y descubrirás un estrecho hueco. Descuélgate y entra por él para pulsar un botón en la pared.
Regresa a la cámara que hay junto al abismo de lava y continúa por el corredor. Tras un pequeño "desliz" tendrás que matar a un hambriento **león**. Luego pulsa otro botón para despejar el camino y liberar otra fiera. Sube a la sala superior y coge del pedestal la **Pieza Gema**. Tras coger la joya tendrás que lidiar con un **gladiador** y coger un **botiquín pequeño**. Sube un poco más y acaba con otro tipo para pulsar un nuevo botón. Sube y aparecerán dos enemigos más. Llegarás a un nivel en el que puedes seguir subiendo o ir hacia una enorme cámara. Sigue subiendo y tras una puerta verás la **UZI** y un **botiquín grande**.
Ahora sí, baja a la gran cámara, ve hacia su islote central y mira a tu izquierda. Pegado a la pared hay otra plataforma con una cuerda. Salta con carrerilla hasta ella y acciona la cuerda tres veces. Un cilindro metálico se elevará en el islote central y tendrás que llegar hasta él antes de que vuelva a bajar. Tienes poco tiempo, así que corre descendiendo por la escalera de al lado y salta hacia la plataforma de piedra y desde ahí hasta otra más elevada. Salta una vez más hasta una grande pegada en la pared y corre hacia el islote central con mucho cuidado de no caerte. Da un último salto coge la otra parte de la **Gema** del extremo del cilindro. Así dicho no suena muy difícil, per seguramente tendrás que repetirlo más de una vez.
Combina ambas piezas y camina hacia el portón que se abrirá cuando te acerques. Una vez más, Lara caerá en una trampa tras unos cuantos pasos. Cuando acabe la escena con Pierre, vuelve a colgarte del filo del precipicio para avanzar hacia la derecha. Sube al hueco de la pared y estarás otra vez en la enorme cámara de antes. Tienes que llegar hasta la zona en donde caíste en la trampa, saltar ese hueco y así llegar hasta el **Secreto 8**.
Regresa al precipicio y sigue por el otro camino. Coloca la Gema en el artefacto de la pared y el suelo se empezará a derrumbar. Rápidamente, date la vuelta y salta con carrera hacia el otro lado de la habitación. Caerás sobre una plataforma un poco inestable. Salta de nuevo pero esta vez hacia el otro extremo (hacia el fondo de la sala) y aterrizarás en un hueco cavado en la roca. Ya con más tranquilidad, descuélgate por el filo y ve hacia la izquierda hasta que estés sobre suelo seguro.
Entra en la estancia siguiente y sube por el agujero del techo. Te atacarán un **gladiador** y un **león**. Mátalos y el guerrero dejará al morir la **Llave del Coliseum 1**. Úsala para abrir los portones del fondo de esta terraza y te enfrentarás a otra **estatua** romana viviente. Aniquílala y coge la segunda **llave** del hueco que se abrirá en la pared al destruirla.



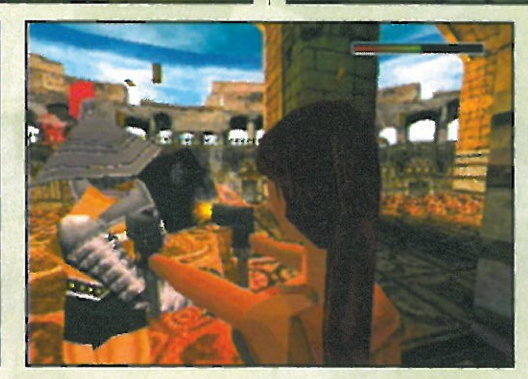
Abre los portones y déjate caer por la rampa hasta aterrizar junto a la **piedra** que andas buscando. Antes de cogerla, salta a la pasarela de enfrente y de ahí a la siguiente. Cuélate por el agujero de la pared y el **Secreto 9** será tuyo. Ahora retrocede y coge la preciada reliquia.









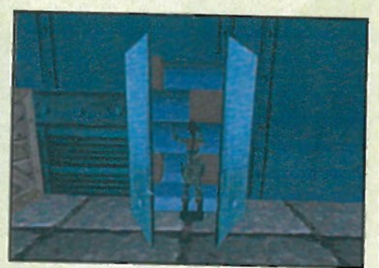




Base polar

Después de la espectacular escena, Lara aparecerá en mitad de un pasillo. Corre hasta que salgas a un gigantesco almacén con muchas cajas. Verás que hay una grúa controlada por un soldado desde una cabina en lo alto (al que por cierto no puedes matar desde ahí). No te quedes parado y esquiva la sombra del gancho si no quieres morir aplastado. Debajo de la cabina de control hay un armario metálico que esconde una **Llave Plateada**. Cógela y ve a la puerta que hay justo en la pared del otro extremo, un poco a la derecha. Ábrela con esa llave y sube hasta que llegues a una sala de control. Mata a los dos tipos y coge del cadáver de uno de ellos la **Tarjeta de acceso**. Antes de salir de ahí, registra los armarios para encontrar algunos ítems. Regresa al almacén y ve hacia las puertas que hay en el otro extremo. Ambas pueden ser abiertas con la tarjeta y llevan a distintos sitios. Una de ellas acaba en un pasillo cerrado con un conducto de ventilación en la pared. Dispara a la rejilla y entra para encontrar el **Secreto 10**. Ve ahora a la otra puerta y sube las escaleras hasta que estés en la parte superior del almacén. Tendrás que saltar de caja hasta el otro extremo del almacén mientras esquivas el gancho de la grúa. Cuando lo consigas, encontrarás un hueco en la barandilla por donde subir. Avanza un poco y verás mediante una animación como Lara se venga del controlador de la grúa y consigue "abrir" un portón hacia otro lugar. Registra la sala para hacerte con un **botiquín pequeño** y unos **cargadores para la UZI** y vuelve al almacén. Avanza por el nuevo pasillo y saca las pistolas para acabar con dos matones. Tendrás para escoger entre ir a la derecha o a la izquierda. Ve por esta última dirección y, tras abrir una puerta, saldrás al exterior. En la zona central verás una caja junto a una grúa. Súbete a ella y salta con carrera al montón de cajas que hay junto a la puerta por la que has llegado. Sólo llegarás a la caja metálica si apuras bastante el salto. Desde ahí podrás llegar al **Secreto 11**. Baja y abre la enorme puerta que hay a la derecha de esas cajas. Mata al tipo que te espera y coge la **llave** que dejará en el suelo. Rodea la máquina que hay en la sala y verás que en uno de los paneles le falta un fusible. Regresa a la bifurcación de antes y sube las escaleras hasta una puerta en la que usar tu nueva llave. Verás otra animación y tomarás el control en la pasarela. Salta un par de veces mientras avanzas hacia la derecha. Coge los ítems que descubras y descuélgate al patio. Entra por la única puerta abierta y llegarás a los vestuarios. A la derecha verás varias taquillas donde encontrarás si las registras la **Desert Eagle** y el **fusible** entre otras cosas. Luego ve a la izquierda y estarás en el recinto de las duchas, aunque un poco inundado. En un rincón verás una trampilla que lleva a un conducto subacuático. Ponte a bucear y al llegar a un cruce, sigue por la derecha pero sin pararte mucho porque te ahogarás. Al final verás una gruta que esconde el **Secreto 12.** Regresa a los vestuarios y de ahí a la máquina a la que le faltaba el fusible. Coloca el que tienes tu y funcionará. En esa sala se habrá abierto una puerta que escondía un interruptor y un perro. Acaba con la fiera y pulsa el botón para hacer que la grúa que hay en el exterior giré. Sube a la caja que sostiene y saltarás con seguridad hasta el submarino amarrado.











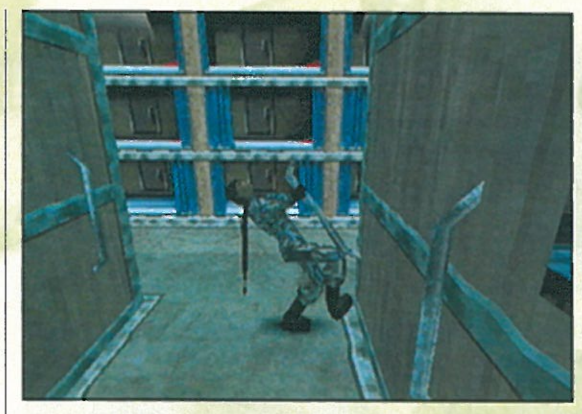
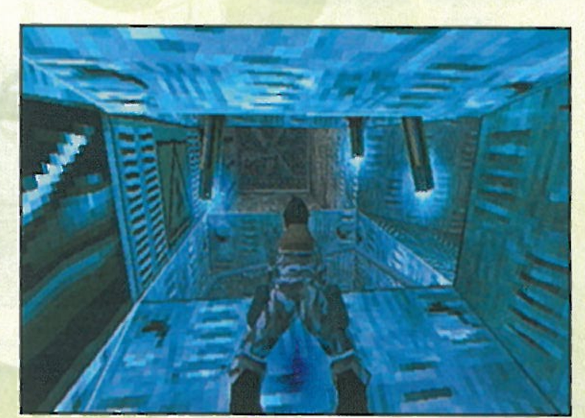






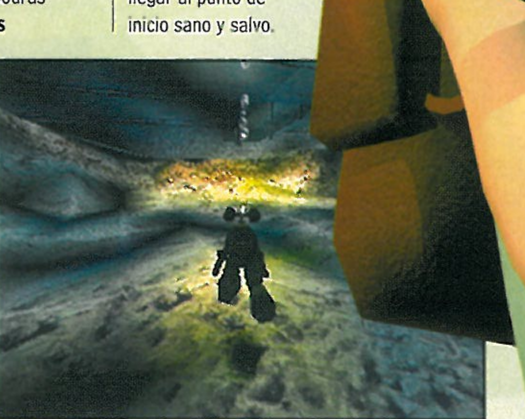
El submarino

Después de que el capitán del submarino atrape a Lara, tomarás el control. En el medio de la estancia, verás unas **barras de madera** pegadas a las literas. Arranca una y úsala en la pared opuesta a la entrada para descubrir una salida. Avanza agachándote y escalando la pared del tubo hasta que veas un agujero por el que descender. En un conducto que hay en el fondo, hallarás el **Secreto 13**. Sube y sigue por donde ibas para ascender un poco más. Verás unos cables colgando sobre otro agujero y dos opciones para seguir: de frente o la derecha. Toma con cuidado esta última dirección y hallarás una trampilla que debes abrir. Baja a la habitación y registra los cajones y las estanterías para hacerte con la **batería (-) y un botiquín pequeño**. Regresa al conducto y sigue por el otro camino. Escala por la pared y llegarás junto a una rejilla desde la que podrás escuchar una conversación entre el capitán del navío y el jefe mafioso. Tras la escena, continúa bajando un poco más y encontrarás una trampilla. Ábrela y cuélate a la cocina. Camina en silencio hacia el cocinero que hay a la izquierda y pulsa X para que Lara use la barra y le deje contando ovejitas. Coge la **Llave de Bronce** que ha dejado caer y ve a la puerta que hay justo a tu espalda. Registra las estanterías y el cajón para hacerte con la **Llave Plata** y con tus pistolas de siempre. Sal de ahí y usa la nueva llave en la otra puerta de la cocina. Mata a los tipos que te esperan junto a las mesas y luego observa la habitación. A ambos lados del televisor hay dos puertas y en el otro extremo de la habitación otra. Abre la que está a la izquierda del TV y mata a otro soldado. Coge los **cartuchos** que dejará al morir y luego pasa por la puerta del otro extremo de la habitación. Mata a otros dos tipos y examina bien esos pasillos. Encontrarás 3 puertas pero sólo serás capaz de abrir una. Pasa por ella y sube unas escaleras hasta un almacén. Acaba con más soldaditos rusos y acércate a la caja que hay junto a la entrada del almacén. Usa la palanca en ella y encontrarás el **Secreto 14**. Coge del suelo la **escopeta** y, de encima de unas cajas, el **Aqualung y un botiquín grande**. Regresa a la sala de la televisión y ve por la puerta que hay a la derecha de ésta. Camina hasta que encuentres una sala a tu derecha y acaba con el tipo que te esperaba pacientemente. Ahora sube a la caja de madera y acércate a la estantería de la izquierda Salta y pulsa X para que Lara abra la trampilla que hay sobre ella. Continúa y acabarás encontrando otra trampilla. Antes de bajar, da unos pasos hacia atrás y en el estrechamiento anterior a la trampilla (sobre el ventilador), salta para descubrir un conducto que lleva al **Secreto 15**. Ahora sí, abre la trampilla y baja. Mata al soldado y coge del cajón la **batería (+)** para combinarla con la negativa. Sigue por el corredor sin cambiar de dirección hasta que puedas bajar por un agujero. Desciende y te atacará más adelante otro tipo. Tras librarte de él, sigue y verás a tu izquierda, tras abrir la puerta, la sala de torpedos. No entres en ella todavía y ve por el pasillo hasta los dormitorios del final. Coge el **botiquín pequeño** y regresa a la sala de torpedos. Sube las escaleras y llegarás a un pasillo con 4 salas. Examínalas y en una de ellas encontrarás a un tipo que, al caer bajo tu fuego, dejará la **consola del traje**, que debes **combinar con el Aqualung**. Registra las otras 3 y encontrarás una **escafandra** en la que usar la consola del traje y la batería (en parte superior). Tras la animación, bucea de frente y luego, en las rocas, gira a la derecha. Allí encontrarás un minisubmarino que te lanzará unos torpedos que sólo podrás interceptar usando las **bengalas especiales** que ahora posees. Ve al fondo y hallarás en la roca un pasadizo que conduce al **Secreto 16**. Regresa casi hasta el punto de inicio y, cuando llegues a las rocas de nuevo, ve hacia la izquierda. Tras nadar un poco, encontrarás en el fondo un enorme agujero por el que bajar. Después de pasar por algunas estancias, Lara encontrará la **Lanza del Destino**. Pero para su desgracia, tras un pequeño temblor, una barra metálica le caerá encima dañando su traje. Tienes que salir de ahí antes de que se te acabe el oxígeno. Tu única oportunidad reside en poder aprovechar la corriente de agua para ir más rápido y llegar al punto de inicio sano y salvo.







Alerta submarino a pique







Tras una nueva animación en la que el mafioso sale bastante mal parado, ve a la sala de torpedos por la escalera y acaba con u par de tipos. Recoge toda la **munición** que dejan tras de si y sube por el agujero que hay en pasillo a la derecha. Verás un tramo de corredor incendiado. Colócate de cara a una pared y usa el salto lateral para poder pasar sobre el fuego sin riesgo alguno. Entra en la sala que hay en ese pasillo y coge de unas estanterías la **UZI**. Sigue saltando sobre otra foco de fuego y llegarás al comedor. Verás como unos cables eléctricos han electrificado el agua, por lo que tendrás que llegar hasta la puerta que hay junto a ellos saltando de mesa en mesa. A la derecha en el corredor hay un tipo que, si te lo cargas, te "regalará" un **tarjeta de acceso**. Cógela y registra las estanterías para coger un **botiquín pequeño**. Regresa al principio del pasillo incendiado y sigue por la derecha hasta una puerta con lector de tarjetas en la que usar la tuya. Camina de frente y a tu derecha verás un pasillo con agua y unos cables electrificándola. Sigue por el camino por donde ibas, sube las escaleras y avanza hasta la sala de control (en ese pasillo hay otra habitación pero que también está electrificada, así que olvídala de momento). Entra en la habitación del fondo y tendrás una charla con **el moribundo capitán** que, amistosamente, **te dará una llave**. Dirígete ahora de nuevo al puente de control y súbete a la mesa del mapa. En lo alto verás una rejilla de un conducto de ventilación en muy mal estado. Dispárale y podrás saltar dentro del tubo. Ve a la derecha y abre una trampilla. Baja y verás en la pared, en lo alto, el **interruptor general** de corriente. Salta bajo él y pulsa X para apagarlo y vuelve al puente de mandos. Ve a la habitación que antes habías visto electrificada y coge **munición** de todos los colores, la **Desert Eagle** y la **bombona de nitrógeno**. Luego baja hasta el pasillo electrificado por el que no pasaste anteriormente y usa la llave que tienes en la puerta del fondo.



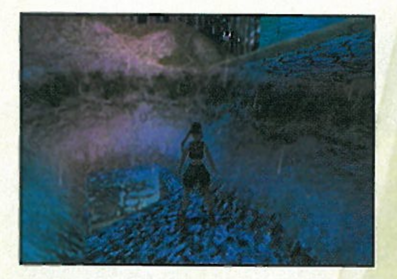


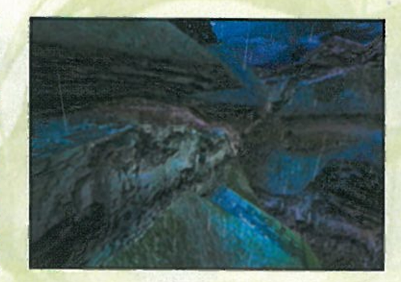
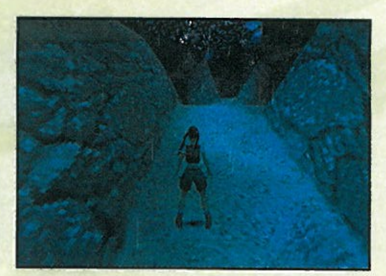
Examina las taquillas para hacerte con un **botiquín pequeño** y la **bombona de oxígeno**. Cuando salgas de ahí, te atacarán dos tipos que, al matarlos, dejarán caer una **llave**. Cógela y ve hacia la cocina que está junto al comedor para hacerte con el **Secreto 17**.

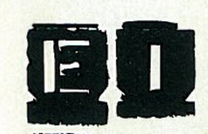
Ya casi para acabar, ve al puente de mando, y sube al conducto de aire para ir a la sala del interruptor de corriente. Abre la puerta que ahí hay y coge de un cajón la **rosa dorada** que te proporcionará el **Secreto 18**. Regresa ahora a la estancia del capitán del submarino y sube a continuación al vehículo de escape para colocar las dos bombonas. Luego observa tranquilamente la dramática escena.

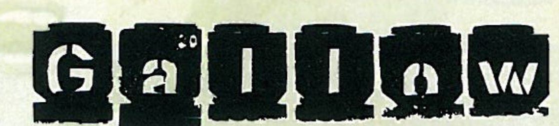






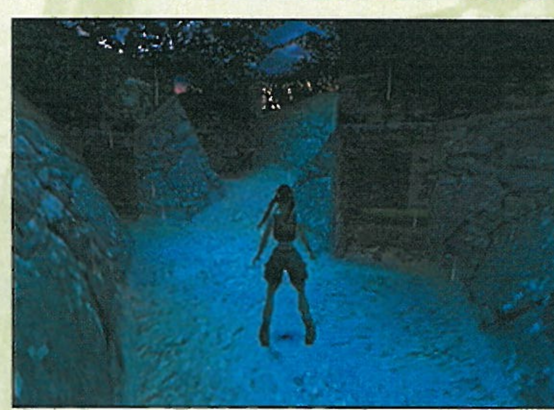
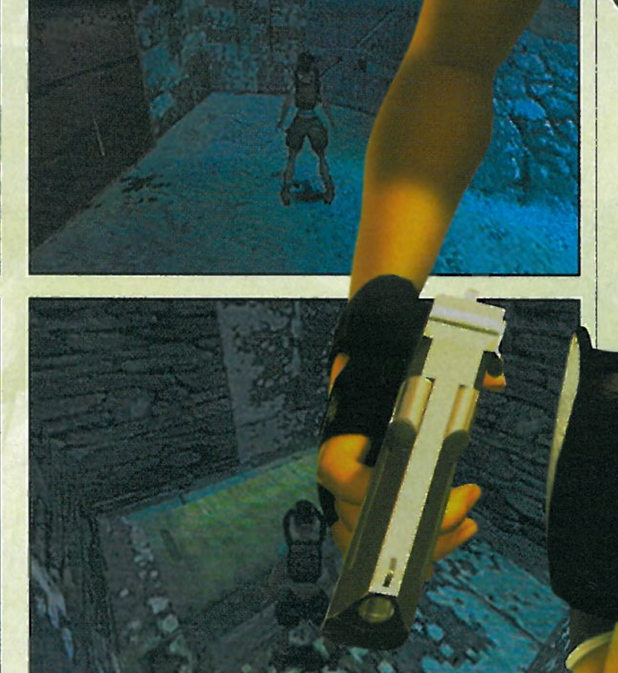




El árbol de Gallow

Al finalizar la animación, no bajes por el agujero que hay a tu espalda y avanza hasta el filo de la depresión. Justo enfrente hay una plataforma a la que puedes llegar usando el salto con carrera. Engánchate a la grieta que hay sobre ella y avanza hacia la izquierda. Descuélgate a una plataforma y luego salta a una rampa que hay a la derecha para caer sobre otra plataforma que hay más abajo. Desde ahí podrás ver, en la misma pared que la grieta a la que te enganchaste, un hueco. Salta con cuidado y coge el **botiquín grande** y el **Secreto 19** mientras te atacan unos murciélagos de los que, desgraciadamente, no podrás defenderte. A lo largo de todo este nivel estarás completamente desarmado, por lo que tu única opción será correr y evitar a las diferentes criaturas que pueblan la isla. Afortunadamente, estos ataques nunca serán demasiado numerosos ni intensos, por lo que tampoco estarás en apuros demasiadas veces. Además, en este nivel abundan los botiquines más que en ningún otro. Tras esta advertencia, baja al fondo de la depresión y coge un botiquín pequeño que hay tras una columna. Busca un agujero en la pared y asciende hasta el punto de inicio. Ve de nuevo a la depresión y vuelve a engancharte a la grieta. Desplázate hacia la izquierda y salta a la misma rampa de la derecha, pero esta vez no te sueltes. Muévete hacia la derecha y déjate caer cuando veas un agujero un poco más abajo. Aprieta rápidamente X otra vez para agarrarte al filo y cuélate dentro. Sube al pequeño escalón de la derecha y mira hacia arriba para ver una agarradera verde que te permitirá llegar hasta el otro lado.

Coge en el corredor un **botiquín grande** y luego deslízate por la rampa de la izquierda. Saldrás a una zona abierta en la que conocerás a un cadáver parlante (más concretamente, un tipo ahorcado en avanzado estado de descomposición) que te pedirá que le busques su corazón. En esos momentos aparecerá el primer, cómo decirlo, "bicho blanco y peludo" de esta zona y que te hará compañía todo el rato sin que puedas hacer nada para acabar con él ni con ninguno de su especie. Afortunadamente, sólo aparecerán en determinadas zonas y además son bastante lentos, así que podrás esquivarlos sin muchos problemas. En la pared por la que has salido verás, en lo alto, un bloque de piedra de color rosado que destaca sobre el resto. Tras él hay una rampa a la que puedes subir y cuando empieces a resbalar, salta hacia atrás para caer en lo alto de dicho bloque. Coge el **Secreto 20** y baja.






A la derecha hay una cueva donde verás una agarradera en el techo. Desplázate por ella y aguanta los mordisquitos de los murciélagos. Sube hasta el borde y déjate caer para deslizarte al interior del pozo que hay más abajo. Bucea un poco hasta salir a la superficie, delante de la puerta de una casa. Aunque en el agua encontrarás distintos caminos, son callejones sin salida que no llevan a ninguna parte, por lo que sólo hay una salida posible.

Sube por la orilla y, desde la plataforma de madera que hay en la puerta de la casa, salta con carrerilla hasta la larga rampa de la izquierda. Cuando empieces a derrapar, salta hacia atrás para caer junto a un agujero por el que entrar en la casa. Coge el **botiquín grande** y luego abre el cajón para coger el **tubo de goma**. Déjate caer al agua por el agujero de la pared y bucea hasta salir de nuevo junto a la casa. Sube por la orilla y salta al otro compartimento del lago. Abandona esta zona por el agujero que hay en la pared y saldrás de nuevo a la plazoleta del ahorcado.

Ve hasta el fondo y encontrarás, a la izquierda, un agujero por el que llegar a otra zona. Un poco más adelante encontrarás la **horca**. Luego sube a la pasarela de arriba, junto a los tablones y **combina los dos objetos** que tienes para formar un **tirachinas**. Úsalo en las tablas y una escena te mostrará como Lara consigue abrirse paso de una forma bastante imaginativa, todo sea dicho de paso. Junto a las campanas encontrarás el **badajo**, cógelo y baja por el agujero del rincón. Sal por el otro lado y estarás en un camino que asciende, con varias criptas a ambos lados. En la primera de ellas, junto al agujero, encontrarás una **antorcha apagada** en el suelo. Cógela y sigue por el camino hasta encontrar en otra cripta iluminada por una **antorcha encendida**. Usa esta última para encender la tuya y sigue subiendo por el camino hasta un agujero. Lanza la antorcha por él y baja con cuidado. Gira la primera a la derecha y en la siguiente bifurcación gira también a la derecha hasta que llegues a una zona con unos enormes pinchos saliendo del suelo. Suelta la antorcha y camina con cuidado entre ellos y pegado a la pared para colarte por un agujero. Coge un **botiquín pequeño** y el **Secreto 21**. Vuelve a la última bifurcación y sigue esta vez por la izquierda huyendo de los murciélagos que te atacarán. Gira a la siguiente a la derecha y llegarás hasta las raíces del árbol de donde colgaba el cadáver parlante. Usa la antorcha para quemarlas y caerá un **corazón** que suponemos, es el del pobre difunto.

Tras esto, comenzará una animación en la que verás como el pobre lucha "verbalmente" con un demonio (o eso creemos) que intenta salir fuera de su oscuro agujero. Afortunadamente, el religioso logra mandarlo de vuelta a su mundo. Cuando el control de Lara esté de nuevo en tus manos, síguele y te deslizarás hasta la plazoleta del árbol. Cuélate por el agujero del otro extremo para aparecer de nuevo donde las campanas. Avanza por el camino de las criptas hasta su punto más elevado, y coloca el corazón el hueco que hay en el rincón. Esto hará que se abra la puerta que tienes a la izquierda pero también que aparezcan un montón de esos bichos blancos con no muy buenas intenciones. No pierdas ni un segundo y pasa corriendo por la puerta que has abierto antes de que te alcancen. Una nueva animación te mostrará como Lara descubre un nuevo pasadizo y de paso se carga a unas cuantas criaturas. Pasa ahora por ese pasadizo y camina hasta llegar a un puente donde encontrarás un **botiquín grande**. Da unos cuantos pasos más y abandonarás esta zona de la isla.













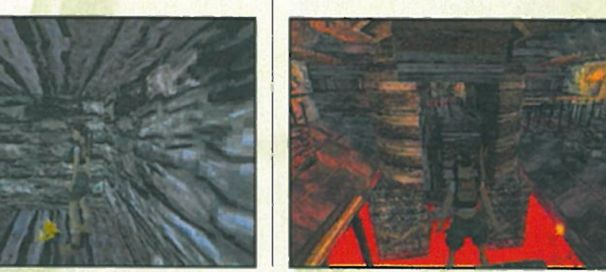
El laberinto



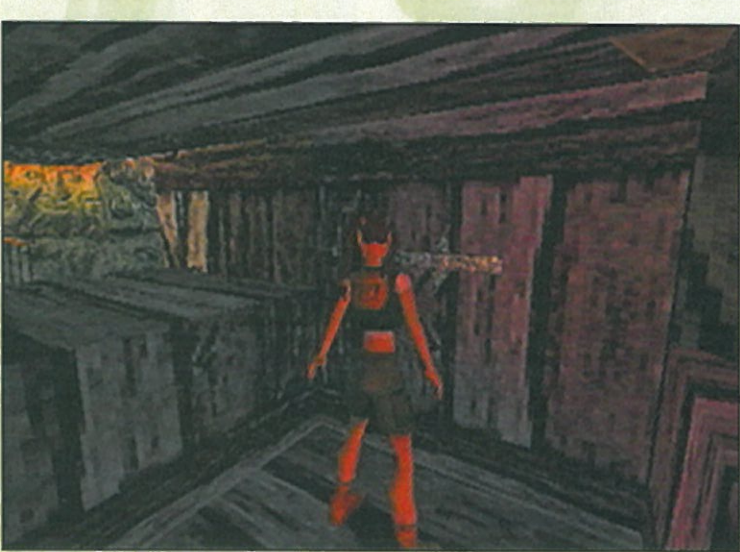




Estás en el interior de una iglesia derruida y bastante lúgubre (a la que por cierto, no sabemos como ha podido entrar Lara porque no tiene entrada). Examina un poco los alrededores y acércate a la verja negra que hay a la izquierda para ver una animación. En ella, un **fantasma con túnica negra** y bastante desagradable, pasa junto a Lara dándole un buen susto. Sin embargo, pasa olímpicamente de ella y gracias a sus habilidades de espíritu, traspasa sin problemas la verja. Al llegar a la sala contigua, se acerca a un extraño objeto dorado que hay en uno de los bancos de madera. Tras esta espeluznante secuencia, ve hasta el fondo de la estancia en la que estás y verás **tres interruptores grandes de piedra** en la pared. Debes accionarlos en un orden determinado. Pulsa primero el del medio, luego el izquierdo y por último el de la derecha. Con esto habrás conseguido abrirá la verja negra por la que pasó el fantasma pero también habrás hecho que aparezcan unos desagradables **esqueletos** con enormes mandobles. Estos permanecerán estáticos en puntos clave de tu recorrido esperando a que estés lo suficientemente cerca para asestarte un buen tajo. Te indicamos que con dos o tres espadazos quedarás bastante muerto. Intenta esquivarlos hasta llegar a la cosa dorada que manipuló el espíritu en la sala contigua. Examínalo y conseguirás una **bolsita de polvo de huesos**. Regresa a la sala anterior y ve hacia el fondo para echar los polvos en la **marmita** que hay junto a los tres botones. Esto hará que los molestos esqueletos desaparezcan de tu vida para siempre y, además, se abra la verja que hay junto a la escalerita blanca. Entra por ella y, antes de deslizarte por la rampa de la izquierda, sube por la pared a un hueco en lo alto. Tira de la **palanca** que hay en la pared y vuelve a la estancia donde encontraste el polvo de hueso. Al fondo se habrá abierto una puerta que conduce a un **botiquín grande** y, más adelante, al **Secreto 22** en un agujero de la pared. Vuelve a la rampa y ahora deslízate por ella. Una nueva bandada de molestos **murciélagos** aparecerá con intenciones de mermar tus reservas de hemoglobina. Luego déjate caer por el agujero y no te alarmes cuando veas que Lara cae demasiados metros hacia lo que parece sin duda una muerte segura.



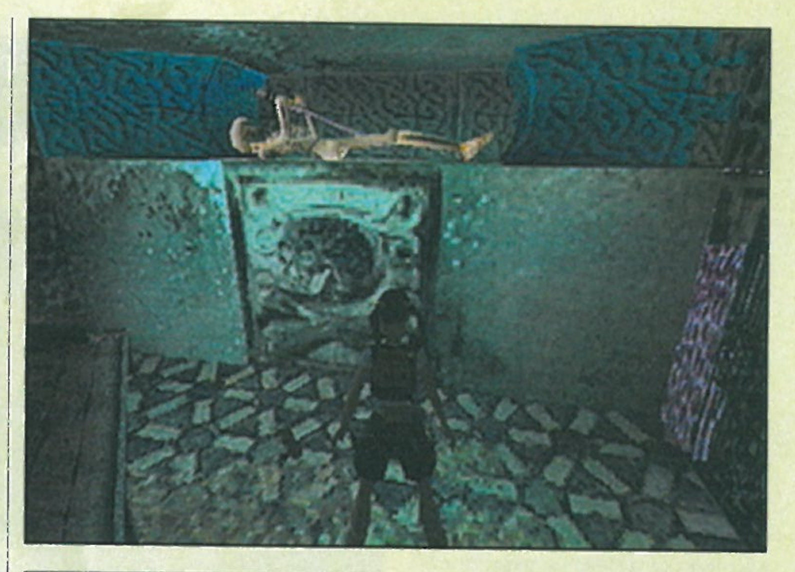








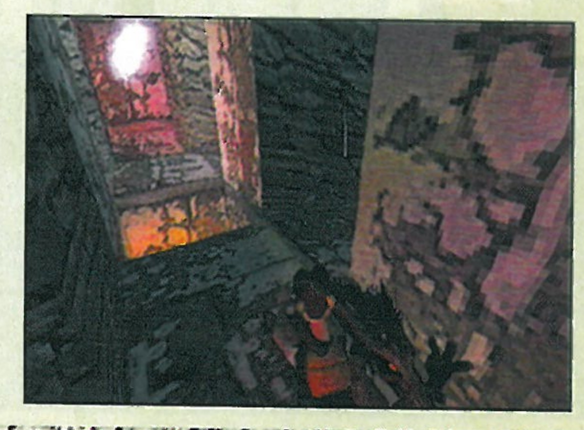
Afortunadamente, te espera un foso con agua de color verdoso. Sube a la superficie por el bordillo más bajo y verás otra escena con un **fantasma** como protagonista. Éste sobrevolará la estancia hasta otra con una estructura enorme en la parte central. Usará su intangibilidad para atravesar muros a diestro y siniestro y luego desaparecerá de la vista. Sube un poco por las rampas hasta que veas una entrada en la pared. Pasa por ella y llegarás hasta un puente en la enorme cámara que has visto en la animación anterior. Desde el principio del puente, gira a la izquierda y salta con carrera para llegar hasta el hueco de enfrente. Enganchado desde ahí, desplázate hacia la derecha hasta que puedas subir a otro hueco. Da media vuelta y salta con carrera hasta el escalón de madera de enfrente. Sube por el agujero y hazte con el **Secreto 23**. Regresa al puente y entra dentro de la estructura central. Verás una palanca que al accionarla hará rotar la estructura 180º. Esto hará que puedas llegar a caminos que de otra forma quedarían fuera de tu alcance. Da media vuelta y asciende por la pasarela hasta que veas un hueco en la pared. Pasa por él y llegarás a la estructura otra vez. Métete en ella, pero en esta ocasión no debes pulsar el interruptor, en vez de eso sal por la otra pasarela, la de la derecha. Asciende un poco más y no pases todavía por el agujero de la pared ya que antes te vendría bien coger un **botiquín pequeño** que hay en la zona más alta. Ahora pasa por el hueco y estarás en la parte más elevada de la estructura.

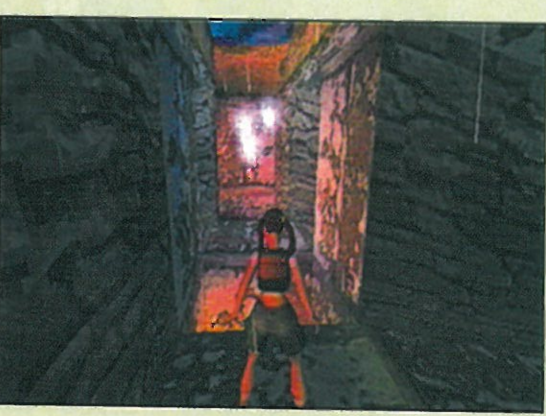






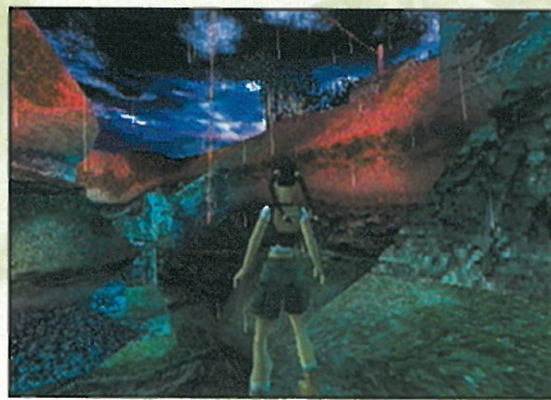
Coge el **libro titulado Bestiario** que hallarás en su interior a la derecha y una puerta en la pared de enfrente se abrirá. Antes de salir de ahí, tienes la oportunidad de explorar un poco la zona para conseguir algunos ítems, pero puedes desorientarte con facilidad por el parecido de los pasillos y corredores de la zona. Si decides salir de ahí tras coger el Bestiario, salta con carrera y mucho cuidado hacia la puerta que se abrió en la pared de enfrente. Más adelante te encontrarás con otro **espíritu**, pero esta vez sin forma alguna, tan sólo unas lucecitas blancas danzando. Por lo que parece, se trata de un espíritu bueno que te servirá de guía. Aunque lo veas desaparecer debido a tu lentitud para avanzar, no te preocupes, te esperará un poco más adelante como una buena mascota. De momento, no le hagas mucho caso y ve abajo del todo para coger el **botiquín grande**. Luego sube un poco, salta a la pasarela de enfrente y verás una agarradera a la que podrás llegar saltando en diagonal hacia ella. Avanza hasta el agujero oscuro de la pared y cuando llegues a él, suéltate para volver a pulsar X y así agarrarte el borde. Entra a rastras y bordea el agujero con pinchos para hacerte con el **Secreto 24**. Vuelve a la pasarela desde donde saltaste a la agarradera y salta esta vez a la plataforma de enfrente. Sube hasta que encuentres al espíritu y síguele. En los siguientes segundos tendrás que seguirle y esquivar a unas bestias parecidas a leones, mientras intentas no caer en los agujeros que hay por el camino. No pierdas de vista a tu amiguito o te perderás tras tanta esquina. Cuidado con las criaturas que te agobiarán en tu carrera, no porque sean muy dañinas, sino porque pueden empujarte a un foso. De todas formas, no será muy difícil. Al final, tras tanta tensión, llegarás a una rampa por la que deslizarte hasta una estancia con varios sarcófagos. Coge el **botiquín grande** de la zona central y entra por el sarcófago abierto de enfrente.

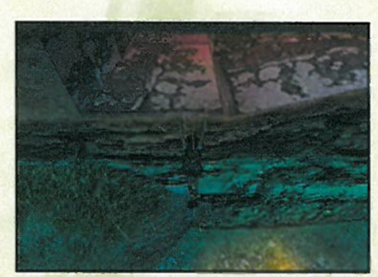
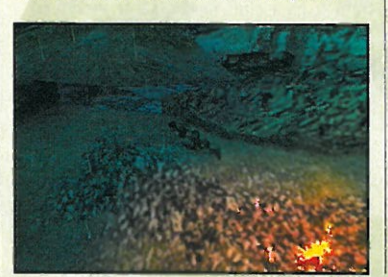


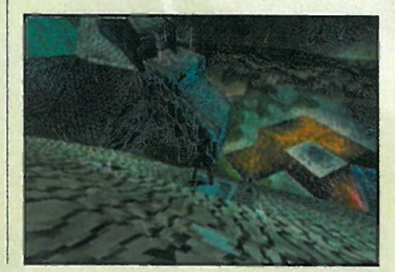
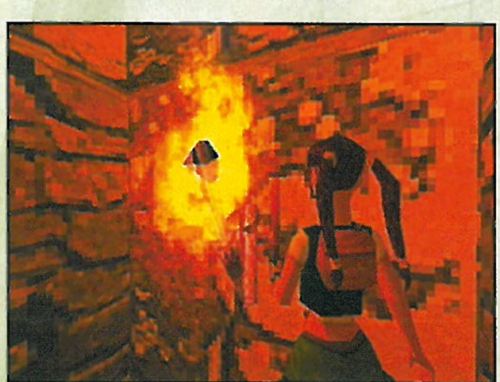


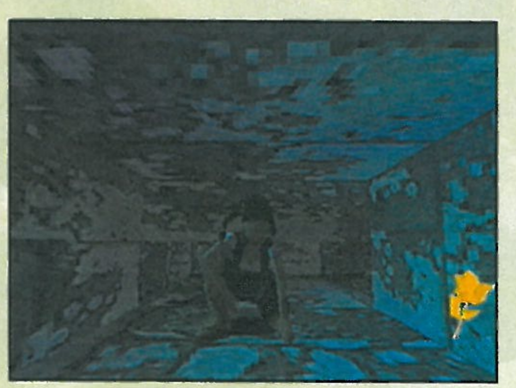
El viejo molino

Tras descubrir al **cura** con un pequeño cambio de "look", continúa de frente, hacia la piedra gris. Cuando pases más allá de ella, aparecerá un **jinete** montado en un impresionante caballo que se lanzará a por Lara. La pobre recibe un golpe que la hace caer de bruces al suelo y luego consigue huir del jinete y un corte de pelo nada bonito. Esta animación se repetirá cada vez que intentes cruzar la piedra, pero afortunadamente no pasará a mayores. Ve por el túnel de la izquierda, camina un poco y la primera oportunidad que tengas de ir a la derecha, aprovéchala. Unos metros más adelante, te encontrarás con una intersección, en la que debes tomar el camino de la derecha. Saldrás a una zona abierta donde una animación te mostrará una cuerda colgando en el medio de una gran depresión en el terreno y una antorcha apagada en un rincón de más arriba. Como habrás adivinado, tendrás que colgarte de la cuerda y balancearte un poquito, pero para poner las cosas un poco más difíciles, tendrás la compañía de un grupito de **bichos blanco**s en la zona inferior. Estas agradables criaturas no dejarán de lanzarte piedras siempre que quedes a su alcance. Por lo que no debes quedarte parado demasiado tiempo en un mismo sitio. Bien, salta con carrera hacia la cuerda y engánchate a ella pulsado X. Luego baja hasta el extremo inferior, oriéntate hacia el lugar donde viste la antorcha (a la izquierda del túnel por el que llegaste). Empieza a balancearte con el mismo botón con el que te agachas y cuando estés en el punto más alto, pulsa salto para aterrizar en el lugar escogido. Una vez allí, deslízate por el lado derecho para caer sobre a la entrada del túnel por el que llegaste. Ve a la bifurcación de antes y toma el otro camino. En el siguiente cruce, ve primero a la derecha para coger un **botiquín pequeño** y luego a la izquierda para encontrar una antorcha ardiendo en la pared con la que encender la tuya. Regresa a la zona de la cuerda y asómate al borde. Verás a los bichos blancos en un nivel inferior lanzándote alegremente piedrecitas. Ahora tienes la oportunidad de vengarte de ellos. Apunta bien y tira la antorcha hacia donde están las criaturas. Si cae junto a ellos, dejarán de tirarte piedras, ya que se asustarán y empezarán a correr alrededor de la antorcha. Eso sí, procura que la antorcha no caiga al foso o la perderás. Luego engánchate a la cuerda e intenta llegar balanceándote hasta el rincón más alto de todos, a una plataforma de piedra con unas **barras metálicas negras**. **Arranca una de esas barras y tendrás una útil palanca**. Déjate caer por el lado izquierdo y ve otra vez hacia la cuerda para llegar hasta el otro extremo de la depresión. Afina bien o te pegarás un buen golpe contra las rocas. Baja a la zona inferior y coge el **botiquín grande** que hay detrás de la columna. Luego sube al bloque marrón, donde aterrizaste. Tienes ante ti un difícil reto que puede llegar a sacarte de tus casillas si no te sale a la primera. Tendrás que resbalar por las rocas inclinadas, saltando y saltando hasta llegar al inicio de una grieta que hay en una de las paredes de la depresión que hay a tus espaldas. Sube a la primera roca y salta. Vuelve a saltar hasta una más alta y cuando te impulses de nuevo, pulsa X para engancharte en el borde de la más elevada de todas. Un par más de "vuelos" y conseguirás agarrarte al filo de la grieta. Desplázate hacia la izquierda y cuando llegues a un hueco sube y arrastraste hasta un agujero. Baja un poco más adelante hasta una pequeña estancia y coge el **botiquín grande**. Luego mira en la pared del fondo y verás incrustada una extraña piedra. Usa la palanca en ella y conseguirás extraerla para ver que se trata de una **tiza**. Luego sal de ahí y déjate caer a la plataforma en la que están danzando los bichos blancos. A la izquierda hay un agujero oculto en la roca al que puedes acceder arrastrándote. Tras ensuciarte un poco más las rodillas y las manos, encontrarás otra **rosa dorada,** que representa el **Secreto 25**. Luego sal y ponte al filo de esa ladera para saltar con carrera hasta la plataforma que hay bajo el punto desde el que llegaste a esta zona. Sube hasta el túnel y retrocede hasta el principio del nivel. Ve hacia la piedra gris a partir de la cual aparecía el jinete y usa la tiza. Serás testigo de una increíble animación en la que el jinete aparece con











tan malas pulgas como siempre, pero que esta vez conseguirá acorralar a nuestra heroína. Afortunadamente, el cura "pasaba por allí" y consigue apartar a la chica justo en el momento en el que el jinete asestaba su golpe mortal. Lo malo es que no es tan fácil derrotar a un tipo que tiene un sable de dos metros que además ha estado aniquilando gente casi durante 700 años. El pobre cura será capturado y los dos desaparecerán. Sigue de frente cuando recuperes el control y tras resbalar por una rampa encontrarás al jinete y su cautivo. Después de que el jinete explique quien es, suelte su discursito y amenace con acabar con el cura, te pedirá "amablemente" que detengas la corriente de agua que rodea su guarida y que le retiene aquí. Gira a la derecha y corre por entre las dos edificaciones para salir a otra zona abierta con un molino de viento al fondo. Busca una cueva en el rincón de la izquierda. Salta al foso con agua y sal por el otro lado. Coge el **Secreto 26** que hay más adelante y el **botiquín grande**. No te pares ni un segundo y sal de ahí por la otra salida, arrastrándote, porque la zona empezará a arder en llamas. Cuando estés otra vez en la explanada, tírate al foso de agua que conecta con el gran lago de más adelante. Explora el fondo y verás una jaula atada a una cuerda. Si vas más al fondo, conocerás a una **extraña criatura** que no hace otra cosa que vigilar un pequeño tesoro de monedas brillantes, nadando alrededor. Debes esperar a que se aleje un poco para hacerte con la **moneda de plata** que guarda con tanto cariño. Si no calculas bien el momento justo, el bicho se dará cuenta y se enzarzará en una pelea contra ti. Afortunadamente, Lara consigue zafarse de él y escapar con una pequeña reserva de aire, por lo que tendrás que nadar hasta la superficie a toda pastilla y volver a intentar de nuevo coger la moneda.

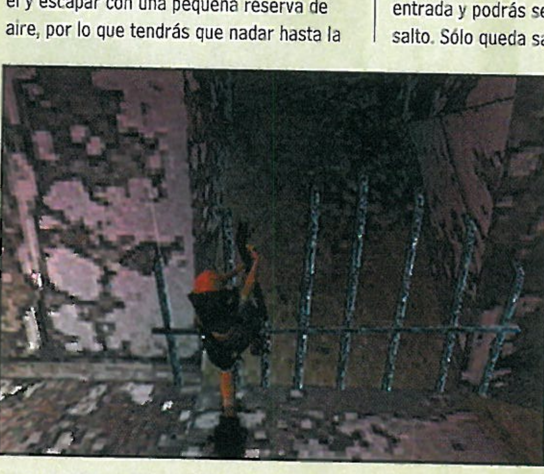
Cuando la tengas, ve rápido a la jaula que viste antes y úsala en ella para que la criatura pique el anzuelo y se meta dentro. Los bichos blancos que ya conoces perfectamente a estas alturas , izarán la jaula y se merendarán al pobre. Ahora, tienes un pasadizo libre al interior del molino, a través de la ruta que custodiaba la criatura acuática. Una vez dentro, sal a la superficie por el bordillo y sube hasta que encuentres una especie de **timón** o rueda con palos. **Tira de ella tres veces** y salta con carrera hasta el palo que sobresale de la pared a su izquierda. Lara empezará a dar vueltas, pulsa X y se soltará para aterrizar en el hueco de enfrente. Salta rápido al tablón de la izquierda y agáchate para colarte por la puerta marrón que comienza a cerrarse. No desciendas por la rampa y sube al hueco que hay sobre ella. A tu espalda verás un interruptor en lo alto que podrás accionar si saltas y pulsas X en el aire. Esto hará que se abra una compuerta en el agua, entre otras cosas.

Sal del molino y ve hacia la explanada donde está la morada del jinete. A la izquierda de la puerta de ésta, hay un riachuelo por el que podrás bucear hasta que encuentres en la pared de la izquierda otro pasadizo que te llevará al **Secreto 27**. Sal fuera y regresa a ese mismo riachuelo. Antes de que se interne en el pasadizo, hay un túnel en la pared de la izquierda por la que podrás subir hasta salir al exterior por una apertura y donde disfrutarás de una bonita vista. A la izquierda, hay un bloque de piedra al que podrás llegar con un salto con carrerilla y desde ahí al tejado de la casa del jinete (a la parte azul). Salta ahora hasta el tejado de la entrada y podrás seguir avanzando con otro salto. Sólo queda saltar hasta el tejado del molino de agua usando salto con carrerilla (pero sin pulsar X). Métete por el hueco arrastrándote y pulsa salto para que Lara se cuele dentro. Pulsa el interruptor y observa otra escena. Cuando la corriente de agua se ralentice, aparecerá el jinete fantasma riendo como un loco porque ahora ya es libre. Tras unas cuantas amenazas se propondrá aniquilar al pobre cura, pero en ese momento aparecerá Lara. La presencia de nuestra protagonista le distraerá lo suficiente como para que se olvide del cura y se dirija hacia ella. Aterrorizada, **Lara escucha como el cura le dice que lea el Bestiario para detener al jinete**. Pero con los nervios, nuestra aventurera no consigue encontrar el párrafo adecuado. Cuando Lara está a punto de morir a manos del jinete, el cura, en un valiente intento, consigue abalanzarse sobre él diabólico jinete y detenerle el tiempo suficiente para que Lara pueda hacer su trabajo, dejando al jinete clavado en el suelo, casi literalmente.



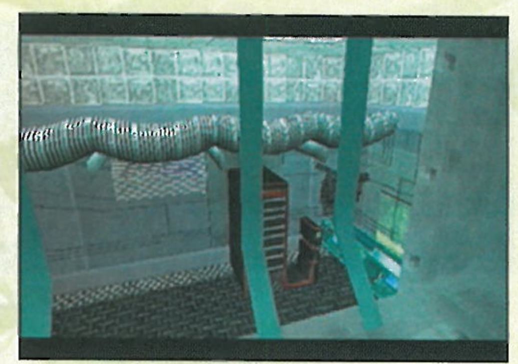


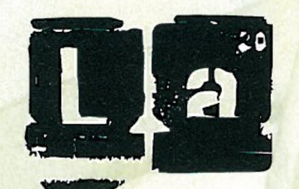
















En este cuarto y último capítulo, encontrarás cosas y características nuevas en la acción. Empezando por el traje de Lara, muy parecido al de Trinity en The Matrix, siguiendo por el equipamiento. El arma que llevas es una HK5 con tres modos de disparo que se diferencian en la cadencia de fuego. También dispones de unas gafas con visión infrarroja bastante útiles. A lo largo del nivel habrá situaciones en las que no te quedará más remedio que ser sigiloso ya que de ello dependerá el fracaso o el éxito. Estas características y alguna más que ya descubrirás hacen de este capítulo el más original del juego.

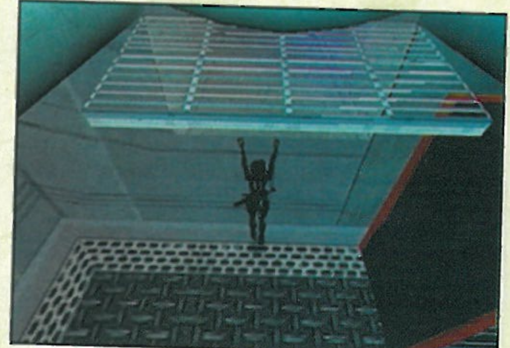
Nada más empezar, tira para la izquierda y cuando estés bajo el ventilador, equípate con tu rifle y apunta mediante la mirilla láser a la rejilla del conducto del suelo para hacerla saltar con un buen disparo. Pasa por el agujero, coge el **botiquín grande**, y más adelante serás testigo de cómo un tipo con armadura tipo Robocop coge unas extrañas armas de un aún más extraño armario. No te asustes y sigue por el conducto de delante. Cuando salgas por el otro lado, manténte bien agachadito porque en el techo hay un dispositivo **láser móvil** que puede hacerte mucho daño si lo tocas al levantarte. Ve a la derecha para hacerte con un nuevo **botiquín** y luego sigue por la izquierda.

Cuando estés junto a un hoyo en el suelo, mira bien antes de meterte por él, porque hay una **rejilla láser** (otra vez, sí) que te dejaría a Lara bastante hecha polvo si la toca. Espera a que el mecanismo del techo se aleje y luego levántate para saltar el hoyo. Corre hasta llegar al final y verás dos rejillas a ambos lados. Dispara a la de la derecha y arrástrate por el conducto hasta que puedas salir a una pequeño almacén a la izquierda. Baja y registra todas las estanterías de la sala (las que están vacías puedes obviarlas) para hacerte con un **botiquín pequeño**, **munición** para tu pedazo de HK5 y un **martillo**. Sube al paquete que hay en medio de la sala y salta





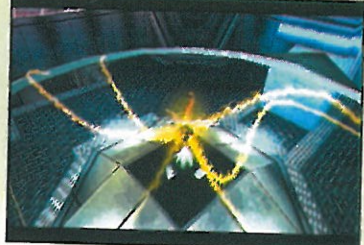














hasta el agujero del conducto por el que llegaste. Retrocede un poco y ahora abre la rejilla del otro lado. Avanza agachado y antes de salir por el otro extremo y descolgarte, mira hacia abajo. Verás un **dispositivo láser** de los que ya conoces rondando por el pasillo. Espera a que se aleje de ti y descuélgate rápidamente hasta el suelo. Continúa agachado hasta el borde de la rampa que sube. Ponte de pie cuando no haya peligro y corre hacia el final para ponerte a salvo de letal láser. Saldrás a la misma sala en la que viste al guardia blindado. Coge del suelo la rosa dorada que representa el **Secreto 28** y vuelve al conducto de aire.

Retrocede por el mismo camino esquivando las trampas con cuidado hasta llegar al pasillo donde empezaste el nivel. No avances a lo loco y mira bien, porque se habrán instalado en este pasadizo dos artefactos móviles, uno en la zona superior y otra en la inferior. Obsérvalos y descubrirás que hay un trecho al principio al que sólo llega el inferior y que además su movimiento es contrario. Cuando se aleje el inferior, síguele de pie y agáchate cuando el superior se acerque, levántate rápido y salta al que va por el suelo cuando ya venga de vuelta y corre hasta el final para permanecer agachado junto a la escalera de la pared de la izquierda. Sube rápidamente para no salir herido y da unos pasos.

A la derecha, mediante una animación, verás el Iris que buscas en este ultramoderno edificio. Bajo el ventilador que hay más adelante encontrarás un poco de **munición**. Salva la partida porque lo que se acerca no es fácil.

Al final del conducto verás una rejilla cerrada por un candado. Usa la mira de tu rifle para volarla y toda esa sección del conducto se caerá a la habitación inferior. Lo malo es que ahí te espera el tipo blindado de antes armado hasta los dientes. Como comprobarás, estos tipos son duros de roer principalmente porque poseen un blindaje a prueba de bombazos que lo aguanta todo. Además, va equipado con unos lanzarrayos que dejarán a Lara frita de dos solos disparos. Tu única oportunidad es dispararle en mitad de la jeta. Para ello, nada más caer a la sala, date la vuelta y apunta desde ahí a la cabeza del blindado y dispara.

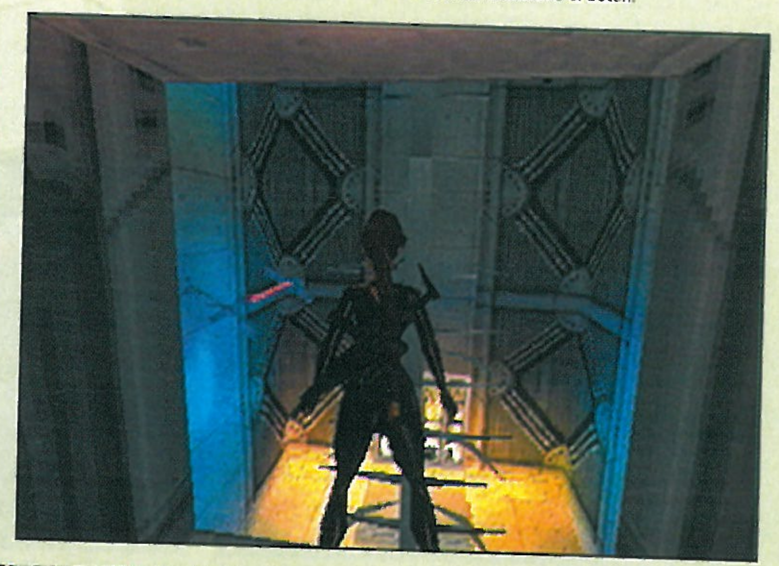
Tras superar tan difícil situación, sube al conducto por el que ibas y déjate caer por el agujero que hay un par de pasos más adelante. Empieza a correr de frente y no pares hasta que llegues junto a una escalera, porque tras de ti se sucederán unas explosiones bastante dañinas. Coge el **botiquín pequeño** y sube las escaleras.

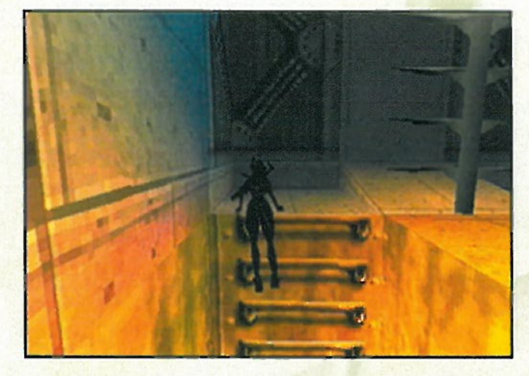
En esta enorme salas verás una extraña escalera con un **mecanismo láser** a media altura. Antes de subir por ella, sube al hueco que hay en la pared para coger algo de **munición**. Ahora sí, empieza a ascender por la escalera y espera el momento justo para pasar por la zona por la que ronda el artefacto.

Una vez en lo alto, verás una puerta que no se abre de ninguna forma. Mira a la izquierda y verás un trozo cuadrado de pared que destaca sospechosamente sobre el resto. Dispara hacia ella y la tirarás abajo. Sube al conducto y en la salida del otro extremo verás a un guardia rondando. Antes de bajar por ese lado, deja que pase y luego hazlo rápidamente porque si te descubre una ametralladora automática te coserá a balazos.

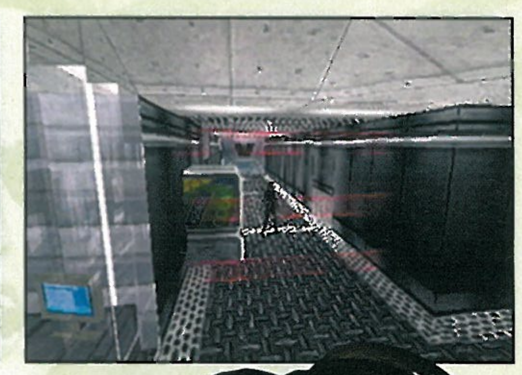
Una vez en el pasillo, acaba con el guardia fácilmente y ve hacia la rejilla que hay más adelante en la pared opuesta, antes de la **valla láser**. Rómpela y cuélate para salir por el otro lado otra vez al pasillo. A tu derecha verás una cristalera y detrás de ella, un guarda dormitando en una silla. Acércate a él sin hacer ruido, es decir, andando, y coge la **tarjeta de seguridad** de encima de la mesa. Úsala en la puerta que hay en esa misma sala y registra las estanterías para hacerte con un **botiquín pequeño** y algo de **munición**. Sal de nuevo al pasillo y abre la puerta del ascensor mediante el botón.















Monta y sube a la planta 16. Verás un par de guardias charlando hacia la derecha. Acaba con ellos y con un tercero que aparecerá al oír los disparos y ve hacia la izquierda. Usa la tarjeta en el lector de la pared y se abrirá la puerta triangular. Pasa a la sala sin armas y no molestes a los científicos de traje naranja, más que nada, porque hay una ametralladora automática en el techo. Pulsa el botón que hay más al fondo para activar un **holograma** y sal. Sigue hasta el otro extremo del pasillo y acabarás llegando a una sala con una **pirámide azul** y bajo ella el Iris. Sigue por la puerta del otro extremo y verás a otro científico. Pulsa el botón de su derecha y saldrá un traje del armario que dejara caer el **disco de acceso** a datos. Regresa al ascensor y baja, mata a los guardias y ve hasta el otro extremo del pasillo. Usa el disco en el lector que hay en la pared, junto a la rejilla de ventilación, para que se abra. Sube por ella, y con mucho cuidado acércate a la barra que desciende, evitando las explosiones que podrían dejar a Lara más morena de lo deseado. Cuando hayas bajado un poco salta y aterrizarás de espaldas en otro conducto que lleva al **Secreto 29**. Sigue bajando y pasa por el agujero. Saldrás a una pasarela de una enorme cámara y Zip empezará a hablarte. Cuando acabe (sí que habla este chico), sigue hasta una sala pequeña donde encontrarás en las estanterías, un **botiquín pequeño** y el **paño**.

Sigue y baja unas escaleras donde no te quedará más remedio que cargarte a otros dos tipos blindados de la misma forma que usaste con el anterior. Abre la puerta pequeña del fondo que tiene lector de tarjetas y coge de los armarios, antes de que esos bichos salgan de las urnas, dos botes de **cloroformo** y un **botiquín grande**. Luego sal y abre la puerta triangular de cristal.

Pasa y ármate otra vez con el rifle porque tras la siguiente puerta hay otro guardia blindado que deberás matar. Coge el **disco de acceso al laboratorio** y sigue para usarlo en una terminal. Pasa por ese pasillo y avanza con mucho cuidado, ya que al girar la esquina a la derecha verás una guardia patrullando. Si te descubre antes de que acabes con él, se abrirá una trampilla en el techo y una ametralladora de llenará de plomo.

Una vez consigas pasar por la siguiente puerta, verás a un científico con traje naranja. Mátalo y se abrirá una puerta justo junto a la terminal donde usaste el disco de acceso. Ve hasta allí acabando con todos los guardias y avanza hasta salir a un pasillo con un artefacto láser de los que ya conoces. Cuando pase a la derecha, corre hacia la izquierda para hacerte con el **Secreto 30**.

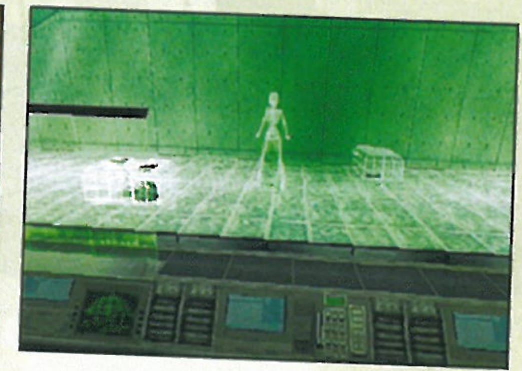
Cuando se vuelva a alejar, regresa al medio del pasillo para pasar cuando puedas hacia la derecha. Pasa por la siguiente puerta y sube las escaleras hasta arriba. Verás desde un ventanal el **Iris**. Junto a la puerta hay un interruptor que al accionarlo desactivará momentáneamente el escudo del Iris. Tendrás que bajar a toda pastilla y cogerlo antes de que se vuelva a activar. Con el preciado artefacto en la mochila, sal por la puerta de esa cámara.





Escapada con el iris



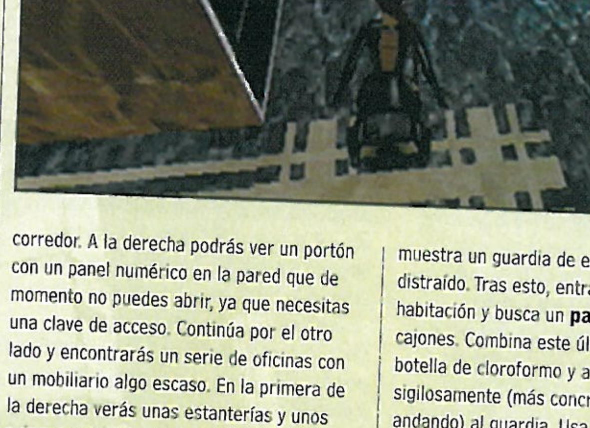




Camina por el corredor hasta que oigas al pesadito de tu compañero soltarte otra parrafada interminable. Esto ocurrirá en una especie de sala de espera con unos sofás y una repisa en la pared. Cuando acabe la charla, acércate a ella y Lara dejará su rifle. La razón de ello está en el secreto que oculta el pasillo que tienes delante. En una de las paredes hay un sistema de seguridad con un dispositivo de rayos X que detectará si llevas un arma encima. Tras esta primera fase, comenzará la segunda: tiro al pobre iluso. Del techo saldrán ametralladoras automáticas que te dejarán con más agujeros que un queso. Como no queremos que nuestra querida Ms. Croft acabe tan mal parada, en los siguientes minutos (u horas, nunca se sabe) nos entretendremos buscando el interruptor de turno que desactiva los rayos X.

Deleítate con la escena, parecida a la que aparecía en cierta película sobre Marte de una austríaco musculoso, aunque probablemente preferirías que la capacidad de penetración de los rayos X fuera algo más superficial, ¿verdad? (nosotros también, pero en fin). Además de ver el esqueleto de Lara, podremos averiguar que hay en el interior de esas dos cajas tan sospechosas. En la primera de ellas, vemos un artefacto que nunca antes habíamos visto, ni esperamos ver demasiado cerca porque se trata de una peligrosa bomba incendiaria. La segunda es más inofensiva y podremos abrirla tranquilamente para coger un **botiquín** de su interior. Camina un poco más y cuando salgas al siguiente pasillo, mira a la derecha y verás en el suelo algo de **munición**. Antes siquiera de acercarte, ponte las **gafas infrarrojas** y echa un vistazo (pulsando X) más allá del cargador. Verás unas bonitas **barreras láser** invisibles para el ojo humano, que con sólo rozarlas te dejarán un color de piel "monísimo". Ahora que ya estás advertido, cógelo con cuidado y da media vuelta sin usar la voltereta, claro.

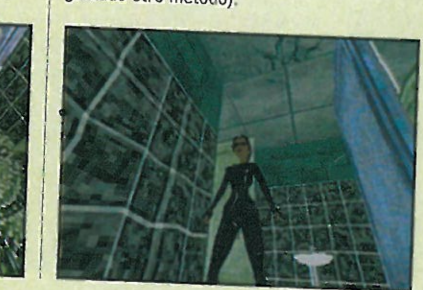
Ve hacia el lado contrario del pasillo y verás un monitor junto a una puerta pequeña. Sigue por el pasillo que hay a su izquierda y pasa por la siguiente puerta hacia otro corredor. A la derecha podrás ver un portón con un panel numérico en la pared que de momento no puedes abrir, ya que necesitas una clave de acceso. Continúa por el otro lado y encontrarás un serie de oficinas con un mobiliario algo escaso. En la primera de la derecha verás unas estanterías y unos cajones entre otras cosas. Examínalos concienzudamente y obtendrás una botella de **cloroformo**. Sal y avanza por el pasillo hasta que veas una escena en la que se te muestra un guardia de espalda, algo distraído. Tras esto, entra en la siguiente habitación y busca un **paño** en uno de los cajones. Combina este último ítem con la botella de cloroformo y acércate sigilosamente (más concretamente, andando) al guardia. Usa el paño en él y una escena te mostrará la habilidad de Lara para hacer que los hombres caigan a sus pies (en este caso, al guardia seguro que le hubiese gustado otro método).















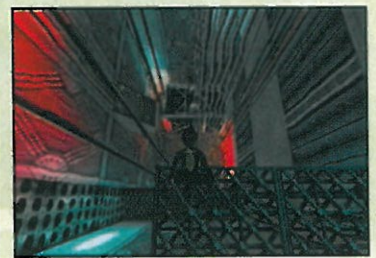












Continúa de frente y visita las tres siguientes habitaciones de la izquierda para hacerte con más **cloroformo** y una **tarjeta de acceso** a la sala de descanso. Si observas bien la tarjeta, verás que hay un número inscrito en ella: 8526. Como habrás adivinado (en PlayManía GT consideramos a nuestros lectores gente con una intuición especial), ese es el número que deberás teclear en el panel de la puerta que no pudiste abrir al principio.

Una vez desbloqueada, pasa y verás las puertas de los servicios femenino y masculino. Entra en el primero, en el de mujeres (nuestro gozo en un pozo, no hay nadie en el interior) y abre la puerta central de los compartimentos para hacerte con un **botiquín grande**. Luego sal y entra en el masculino (si eres mujer, tu gozo en un pozo también) y patea la puerta del primer inodoro. Entra y verás como la perspectiva cambia a otra en la que se puede ver perfectamente un panel del techo bastante agrietado. Salta justo desde la entrada del compartimento pulsando X a la vez para que nuestra heroína tire del asa y abra la trampilla. Sube al conducto de ventilación y avanza con muchísimo cuidado porque más adelante hay un foso de altura más que suficiente para romperte todo los huesos.

Descuélgate por el borde y suelta el botón X para volverlo a pulsar inmediatamente y así engancharte a un pequeño agujero que hay abajo. Desde ahí, podrás soltarte con cierta seguridad. Continúa unos pasos y, tras arrastrarte un poco más, llegarás a un sitio no apto para los que sufren de vértigo: el hueco del ascensor. Descuélgate con cuidado y desciende poco a poco por la pared escalable hasta el fondo. Si sigues pulsando el botón de dirección hacia abajo, Lara se balanceará hacia delante y a los lados. Cuando se impulse hacia el interior de la pared, suelta X y caerás dentro de un hueco que hay en la pared. Recoge la rosa dorada que hay a tus pies y que representa el **Secreto 31**.

Da media vuelta y verás una cadena que asciende enfrente de ti. Sube por ella hasta casi la cima y salta hacia atrás con cuidado para caer sobre una plataforma. A tu derecha podrás ver, entre el ascensor y la pared, una barra horizontal a la que tendrás que saltar usando carrerilla. Cuando Lara empiece a hacer de trapecista dando vueltas sujeta a la barra, pulsa X y saltará al hueco de la pared del frente (impresionante). Desde ahí, y con un salto corto en diagonal, podrás subir al techo del ascensor. Mira bien y descubrirás una trampilla de color más oscuro que el resto. Ábrela y baja al interior del elevador para pulsar el botón que lo pone en movimiento. Cuando se pare en una planta superior y te acerques a las puertas para que se abran, una animación te advertirá sobre la presencia de un guardia hacia la derecha. Camina a sus espaldas silenciosamente y monta en el ascensor de al lado.

Pulsa el botón para que suba y serás recibido por un comité de bienvenida: dos policías y un guardia blindado. Como podrás suponer, se liarán a balazos contigo nada más verte. No seas kamikaze y ni se te ocurra enfrentarte a ellos porque durarás menos que un caramelo a la puerta de un colegio. Lo único que puedes hacer es ir a toda pastilla a pulsar el botón del ascensor de nuevo. A pesar de tus reflejos, el ascensor quedará demasiado dañado y empezará a precipitarse al vacío. No pierdas un segundo y acciona el interruptor otra vez para que se activen los frenos de emergencia.

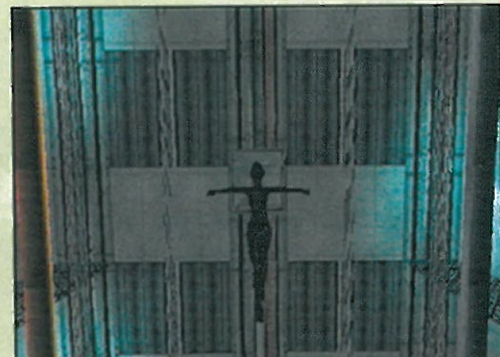
Afortunadamente los daños no han sido demasiado graves y nuestra protagonista podrá seguir sin problemas. Sube por el agujero que hay junto a la puerta atascada y una vez en el exterior acércate al borde de la izquierda. Salta para engancharte a la barra horizontal y haz un "vuelo" hasta la pasarela metálica de la pared de enfrente. Sube por el trecho escalable de la derecha y cuando lleves unos 15 pasos subiendo, salta para caer de espaldas en otra pasarela. Tendrás que saltar a otra barra y de ahí a un lugar seguro en el otro extremo. Sube por el conducto que hay en lo alto, y tírate por la rampa. Cuando llegues a una nueva sala, aún derrapando, salta y engánchate a una barra que hay en lo alto. Como podrás ver, te has librado de una buena, ya que de no saltar hubieses caído en un foso con magma. Quédate dando vueltas hasta que el fuego que hay en la pared se apague temporalmente. Salta a la siguiente, y espera a que las llamaradas de enfrente cesen, momento en el que deberás aprovechar para llegar hasta la pasarela metálica. Da dos pasos atrás rápidos y descuélgate por el filo para subir por el lado derecho, donde las llamas no te alcanzarán. Ahora tendrás que saltar hacia el hueco que hay en la pared opuesta y usar otra vez tus habilidades como trapecista al tener que cruzar una fina tubería. Cuando llegues al otro extremo déjate caer por la rampa y llegarás hasta un pasillo.

Desgraciadamente, te espera un guardia del que no podrás defenderte porque no llevas















ningún arma contigo. Corre hacia la derecha esquivando sus balas en la medida de lo posible hasta que estés frente a una gran pecera. El guardia se encargará de romper el cristal y permitirte así hacerte con el **Secreto 32**. Ve por la derecha hasta que salgas a una gran estancia ovalada con una rampa en la zona central. Sube por ella y no te acerques a la barrera láser. La perspectiva cambiará y te darás cuenta de que un francotirador te está cosiendo a balazos, así que vigila tu barra de energía si no quieres tener un disgusto. Ve hacia la izquierda por el borde hasta que llegues a una puerta de madera doble. Sube por la rejilla que hay a la izquierda para acceder al nivel superior. Sigue bordeando la cámara por la pasarela mientras esquivas el fuego enemigo y encontrarás un interruptor que al pulsarlo abrirá la puerta del nivel inferior. Antes de bajar, acércate al extintor que hay a la derecha del botón y haz que el francotirador le acierte con uno de sus disparos. Aléjate un poco para que la explosión no te alcance y luego entra en el pasillo oculto que ha aparecido. Ante ti tendrás el **Secreto 33**.

Ahora sí, baja a la zona inferior, cruza el portón que has abierto con el interruptor y camina por el pasillo hasta casi el final. Ni se te ocurra bajar el pequeño escalón porque quedarás carbonizado al instante, como puedes comprobar si usas tus gafas especiales. Espera a que un guardia se acerque por sorpresa por tu espalda y empiece a dispararte. Al igual que la situación anterior, debes intentar dirigir sus disparos a la pecera que hay en la pared. Cuando el agua se derrame en el suelo, inutilizará la trampa láser.

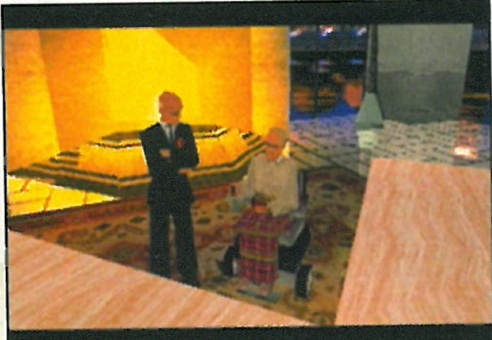
Sin perder un segundo, corre a pulsar el botón de la pared de la izquierda para que se abra la puerta que hay al lado. Continúa como alma que lleva el diablo ya que al guardia anterior se le unirá uno con armadura y un lanza-descargas. Llegarás a una habitación que se sellará tras de ti, aunque esto no detendrá a tus perseguidores durante mucho tiempo. Cuando acabe la charla con Zip, acciona los dos interruptores grises de la puerta de enfrente mientras aguantas de mala manera el fuego de dos ametralladoras. Al final de ese corredor gira a la derecha y entrarás en una cámara con un extraño artefacto en la zona central. A la izquierda hay una sala llena de cofres, pero ni se te pase por la cabeza abrir ninguno de ellos. Justo encima de la puerta verás como destaca una trampilla sobre el resto del techo. Ábrela y sube al conducto para salir a una sala de control donde debes pulsar el interruptor gris. Con ello, habrás hecho que el sistema de rayos X que vigila la estancia de las cajas se active. Regresa por el conducto de aire hasta esa sala y podrás comprender porque te advertíamos que no abrieses los cofres (en casi todos hay una bomba). Abre la única que no contiene un artefacto explosivo y coge el **disco de acceso** de la sala teletransportadora.

Ahora sal a la cámara contigua y ve a la entrada para usar el disco en la terminal de control. Si te das media vuelta verás que el artefacto de la zona central se ha activado. Sitúate sobre la luz que sale del suelo y usa el Iris. Comprobarás porque todo el mundo desea tener en su poder esta reliquia.

Tras unos bonitos fuegos artificiales aparecerás en una sala similar. Date una vuelta por ella y busca un agujero en el suelo por el que abandonarla. Al final del trayecto tendrás que abrir una trampilla para salir a la parte inicial de esta fase. Ve a la sala de espera donde abandonaste la preciada arma y recógela de la misma repisa de donde la dejaste. Ahora, tras tanto esfuerzo, podrás atravesar el pasillo con el sistema de seguridad de rayos X sin ningún temor. Avanza un poco y gira en el siguiente corredor a la izquierda. Verás un monitor junto a una pequeña puerta y justo a su derecha un extintor rojo. Aléjate un poco de él, equípate con el rifle y dispárale para que esa parte de la pared salte por los aires.









Alerta roja

El nivel empezará mediante una animación en la que un guardia de seguridad informa a sus superiores, unos ancianos muy poco agradables, de que una intrusa ha superado sus medidas de seguridad y ha escapado con el Iris en su poder. Tras observar durante unos momentos un enorme monitor, la escena cambiará al exterior del edificio.

Lara intenta escapar por las escaleras de incendio del edificio, pero un helicóptero de combate lanza un misil a la estructura y deja todo hecho un auténtico desastre (como se las gastan estos tipos).

Comenzarás en una escalera casi destruida. En esta parte de la fase debes andarte con más ojos que una tarántula porque los daños en la estructura han sido muy graves y pueden desplomarse tramos de la misma cuando menos te lo esperes.

Nada más subir unos cuantos escalones, te encontrarás con un guardia blindado. Pero si no avanzas demasiado, él no será capaz de verte y podrás eliminarlo con facilidad mediante un sólo disparo en mitad de la jeta. Continúa subiendo pero teniendo mucho cuidado con una sección de la escalera que se derrumbará bajo tus pies. Cuando esto ocurra, verás que el metal ha abierto un agujero en la pared, justo enfrente de donde mataste al tipo con armadura. Sube un poco y descuélgate por la sección de escalera derruida para colarte dentro de agujero y hacerte con el **Secreto 34**.

Sal de ahí dejándote caer sin miedo a la parte inferior y continúa subiendo hasta que veas que las paredes toman un color marrón, como si estuvieran desconchadas. En esta zona extrema tus precauciones ya que el metal cederá cuando estés a medio camino, por lo que tendrás que saltar hacia delante para llegar a una zona segura.

Junto a la pequeña hoguera hay un trozo de pared que destaca sobre el resto. Ponte de cara a él y pulsa X para que Lara lo eche debajo de una patada digna de Roberto Carlos. Habrás descubierto un pasadizo por el que tendrás que continuar agachado hasta salir a una sala con rejas por techo. Espera a que el guardia que hace ronda sobre ti se aleje, y tira de la trampilla del techo, hacia abajo. Desenfunda tu arma y acaba con el molesto enemigo, procurando que él te haga la menor "pupa" posible. Luego sube y avanza pero sin girar a la derecha. Si quieres saber porqué lo decimos, no tienes más que ponerte las gafas de visión infrarroja y echarle un vistazo al pasillo (verás un montón de **trampas láser**). Coge, de las cajas que hay a la izquierda, un garfio para el lanzador de ganchos (que todavía no tienes en tu poder) y **munición para la HK5**.

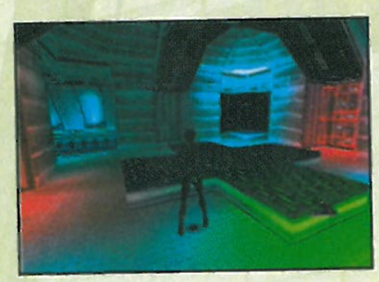
Ahora equípate con ella y apunta a la **válvula** que hay al fondo del pasillo y dispara. El vapor que sale de ella te permitirá ver perfectamente los haz de láser. Si los observas bien, te darás cuenta que están situados sobre las líneas blancas del suelo y que desaparecen dos veces cada cierto periodo de tiempo. Una de las veces que desaparecen lo hacen por bastante más tiempo que la otra. Aprovecha esta última ocasión para atravesar poco a poco el pasillo, sin prisas.

Al final de éste a la izquierda y sobre unas cajas conseguirás un **botiquín**. Ve hacia el otro extremo del pasillo y aniquila a un guardia para luego montar en el ascensor que hay al final. Pulsa el botón para ponerlo en movimiento y sal en la siguiente planta. Otro soldado te saldrá al paso y tendrás que acabar con él. De las dos puertas de cristal que tienes enfrente, sólo se abrirá la izquierda.



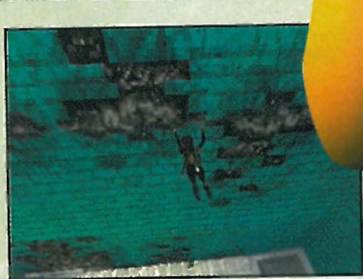
















Antes de hacer nada, salva la partida y pulsa el botón que hay en el medio de la sala tras coger la **munición**. Tendrás que apuntar a los objetivos que aparezcan en la estancia contigua y abatirlos antes de que rebasen la línea media. Si eres lo bastate bueno, una luz se encenderá en la zona donde aparecían los blancos. Si esto llegara a suceder, podrás salir y meterte por la otra puerta de cristal, si no, no tendrás que someterte a otra larga sesión de prácticas, que tengas suerte.

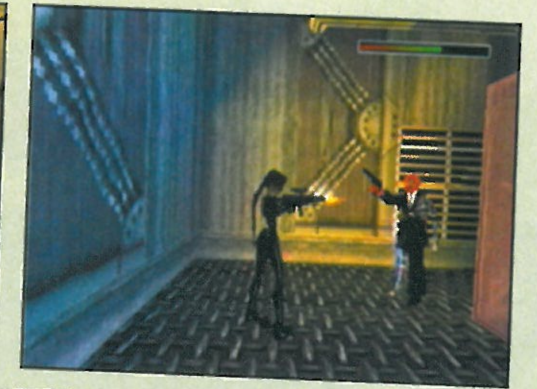
En esta ocasión el tiro al blanco será más difícil ya que aparecerán varios objetivos a la vez y además tus errores serán penalizados con gas venenoso. Si fallas quedarás atrapado en la sala hasta que mueras asfixiado. Si lo haces lo suficientemente bien también recibirás tu ración de gas, pero podrás salir de ahí con vida. Un botiquín puede arreglarlo todo.

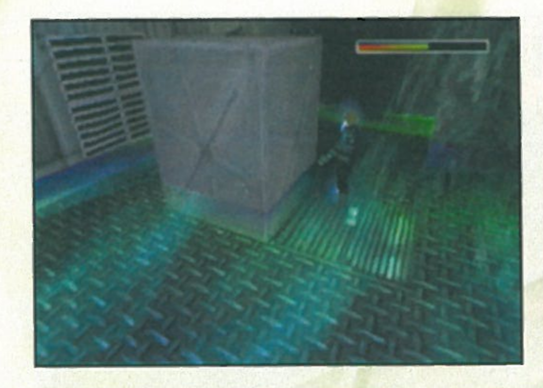
Ve hasta el final del pasillo y entra en la sala de la derecha. Recoge el **lanzador de ganchos** de detrás de los rayos láser verdes y toda la **munición** que veas por ahí. Acaba con el soldado que aparecerá por tu espalda sin pensártelo dos veces, y sal por la otra puerta de esa estancia hacia un gran almacén.

Elimina a un guardia más y recoge toda la **munición** que hay encima de algunas cajas. Mira ahora hacia arriba y verás una rejilla en mitad del techo. Súbete a alguna caja y dispara con el lanzador de ganchos hacia esa rejilla cuando el punto de mira se vuelva cuadrado y de color verde. De este modo, una útil cuerda quedará enganchada del techo y podrás usarla como te apetezca. Sube a ella y comienza a balancearte para coger el impulso suficiente y poder saltar así hacia la pared desconchada que tienes enfrente. Lara quedará colgada y podrás desplazarte lateralmente hasta el agujero que hay en la pared. Tírate por la rampa y caerás por el corredor anterior. En ese momento aparecerá una pareja de guardias con armadura que tendrás que eliminar de la forma que ya conoces. Te darán bastante guerra, pero ya sabes, apunta a su cara.

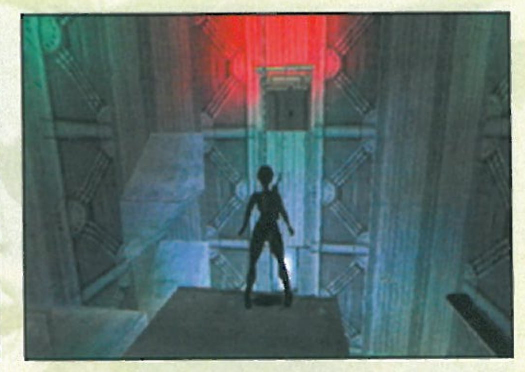
Si superaste la segunda prueba de tiro al blanco, podrás pasar a la sala de la derecha y hacerte con el **Secreto 35** y algo de **munición**.

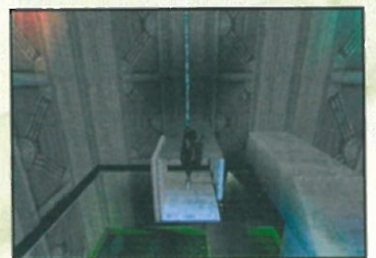










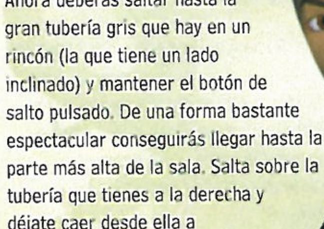








Ahora tendrás que regresar hasta la escalera derruida del principio por el camino que has utilizado para llegar hasta aquí. Usa el lanzador de ganchos para lanzar una cuerda al techo del hueco de la escalera y luego salta hasta ella para balancearte y alcanzar el agujero de la pared opuesta. Cuando empieces a deslizarte, salta para agarrarte al escalón y evitar así que caigas en la hoguera y nuestra querida Lara se achicharre.
Métete por el conducto del aire y cuando llegues al final date la vuelta y asómate. Verás que hay una caja debajo de ti pero no en tu vertical, así que asoma la cabecita, ponte en diagonal y pulsa adelante y salta para que Lara caiga sobre la caja. Desde ahí, aniquila al soldado que hay abajo antes de que te vea, porque si te ve antes, activará una ametralladora automática que te dejará como un colador. Una vez eliminado, baja y pulsa el botón para que se abra la puerta que hay al lado que da a un corredor.
Monta en el ascensor que hay a la derecha y acciónalo. Cuando salgas de él dos soldados se te vendrás encima desde el techo descendiendo por cuerdas. Acaba con ellos rápidamente y luego sube los escalones y colócate de espaldas al interruptor. Coge carrerilla y salta hasta la cuerda para llegar balanceándote hasta las cajas que hay enfrente. Salta y abre la rejilla del techo y métete por el conducto tras matar a dos guardias más.
Encontrarás dos intersecciones, pero no tendrás ningún problema porque sólo podrás seguir por un único camino. Saldrás a una estancia con tuberías, desciende a la zona inferior y súbete a la caja que hay para hacerte con algo de **munición**. Desde esa misma posición, empieza a disparar al **tipo con frac** que hay debajo. Te darás cuenta al poco tiempo que es una especie de cyborg que aguantará bastantes impactos. Cuando veas que empieza a echar chispas por todos lados, apunta a la **válvula roja** de la tubería que hay en la pared y dispárale. Empezará a salir agua a raudales lo que hará que el cyborg sufra un oportuno cortocicuito y no te dé más la lata.
Ahora deberás saltar hasta la gran tubería gris que hay en un rincón (la que tiene un lado inclinado) y mantener el botón de salto pulsado. De una forma bastante espectacular conseguirás llegar hasta la parte más alta de la sala. Salta sobre la tubería que tienes a la derecha y déjate caer desde ella a la verja negra que hay más abajo. Coge el **garfio** para el lanzador de ganchos y úsalo en la rejilla del techo para dejar una cuerda colgando.
Vuelve a subir a la tubería y salta a la cuerda usando la carrerilla. Balancéate para llegar al hueco que hay en la pared opuesta y pulsar el interruptor que allí hay. Esto hará que el agua que hay en el fondo de la sala desaparezca, para que de este modo puedas pisar tierra firme sin peligro. Recoge el **botiquín grande** y, junto al cyborg, la **Llave Bit** (izquierda). Tendrás que regresar y volver a accionarlo para que vuelva a inundarse la sala y el conducto de ventilación se abra.
Sal por él y ve a la última intersección para seguir de frente. Un **helicóptero** empezará a dispararte a través de unas cristaleras. Cada vez que te acerques a una bombona amarilla, salta para evitar la explosión y caer al sótano de debajo.



Tómate un respiro en la sala de los sofás y pasa al bar, aunque no será para tomarte un refresco precisamente. El pesadito del helicóptero volverá a aparecer y soltar plomo por un tubo. Arrástrate por detrás de la barra para llegar hasta un interruptor que, por supuesto, debes pulsar. Da media vuelta hasta el punto en el que apareció el helicóptero por primera vez. Es bastante conveniente que salves.
Por el camino, encontrarás a otro de esos tipos con metal debajo de la piel y vestidos con un bonito frac. Dispárale un poco y haz que te siga hasta el punto donde te hemos indicado. Procura que no se quede demasiado atrás mientras saltas los boquetes que provocaron los misilazos del helicóptero. Si esto ocurre, tendrás que cargar una partida anterior ya que es muy posible que el pobrecito no "sepa" salir del agujero, y te aseguramos que lo necesitas para tus propósitos. Si lo llevas a tu espalda, gira a la derecha al llegar al punto en cuestión.



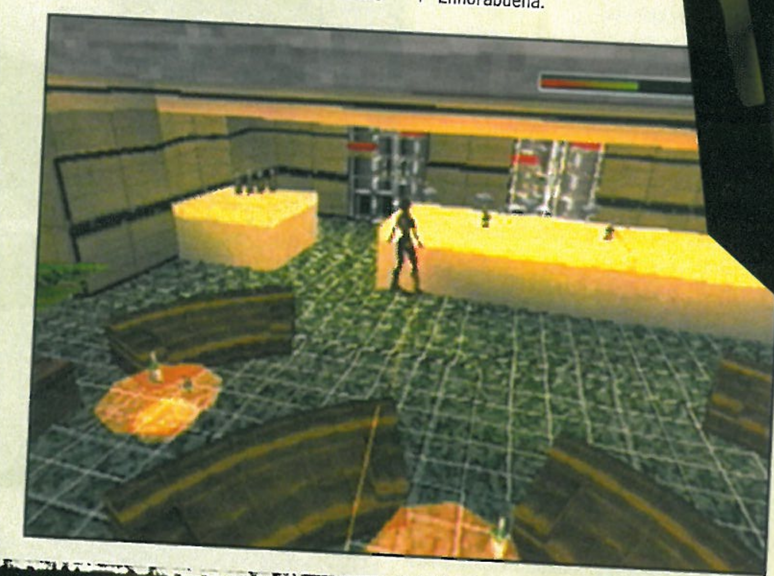






Pasarás por encima de una rejilla y luego tendrás que girar a la izquierda un par de veces seguidas para llegar hasta un interruptor que hay bajo la rejilla. Al pulsarlo, se cerrarán dos puertas encima de ti, formando una trampa sin salida. Tu objetivo es hacer que el robot quede atrapado en este mecanismo, algo que puede costarte más de un intento. Cuando lo consigas, sal de ahí y ve hacia la izquierda hasta ver unas barreras láser.
Toma la dirección de la izquierda hasta una estancia con gas venenoso. Si no quieres morir asfixiado, agáchate para recuperar algo de aire y luego sal por la puerta de enfrente. Gira a la derecha hasta una sala con un interruptor sobre una caja marrón. Púlsalo y se abrirá en esa misma cámara un agujero en la pared. Pasa por este boquete para poder coger, por fin, la última rosa dorada del juego, el **Secreto 36**.
Regresa a la primera cámara con gas y aniquila a los soldados que se crucen en tu camino. No te entretengas demasiado, que tienes mucha prisa. Ve por la única puerta de las tres que todavía no has abierto. En esta estancia verás, a través de un cristal, al cyborg dando vueltas para arriba y para abajo, atrapado en tu trampa. Pulsa el interruptor que hay en la pared y el gas de la sala en la que estás se lo "regalarás" a él. Podrás ver como muere, tras una terrible agonía. ¿Un robot al que le afecta el gas? Cuando haya caído por fin, ve hasta donde está, pero después de volver a pulsar el interruptor de esa cámara y abrir las compuertas de la trampa.
Coge lo único que ha quedado de el cyborg, la **Llave Bit** (derecha). Combínala con la otra llave que ya tienes, la izquierda.
Con el artefacto resultante en tu poder, ve de nuevo a las vallas láser para tomar el camino de la derecha. Cuando llegues a la rampa gris por la que resbalaste hasta aquí, da media vuelta y sube por la pared escalable.
Una vez que te encuentres en la cima, tendrás que empezar a descender, eso sí, con mucho cuidado, usando unas cajas. Ya en el suelo, encontrarás la puerta que lleva a la salida y al fin de esta aventura.
Disfruta de la escena final, en la que descubrirás que todavía hay esperanzas para encontrar a Lara viva en las ruinas de la pirámide de Egipto donde quedó atrapada en el final de la anterior parte de la saga.
Por cierto, no te olvides de disfruta de los extras que has conseguido al descubrir los 36 Secretos. Merece la pena. Enhorabuena.





TRUCOS



NUEVOS MOVIMIENTOS

→ **Andar en la cuerda floja:** Simplemente camina sobre cualquier cuerda o barra manteniendo el equilibrio. Si Lara pierde el equilibrio usa la dirección del lado contrario al que Lara vaya a caerse para contrarrestar la caída, si no lo haces caerá.

→ **Barras Paralelas:** Pulsa el botón de Acción para agarrar las barras y balancéate en ellas.

→ **Girar hacia adelante:** Hay varios lugares en el juego donde tendrás que usar este nuevo movimiento. Mientras estás agachado, simplemente pulsa Salto para girar hacia delante. Viene muy bien, sobre todo cuando intentas arrastrarse dentro de una zona baja.

CONSEJOS

Para que no tengas ningún problema a la hora de ayudar a Lara en sus nuevas aventuras, vamos a darte una serie de consejos y ayudas.

→ **Ojo con las caídas.**
Para evitar hacerte más daño del necesario a la hora de dejarte caer de algún sitio, descuélgate del lugar donde estés y aguanta en esa posición unos momentos. Después, déjate caer y verás como el daño recibido será mínimo o ninguno. También puedes minimizar el daño de caídas largas pulsando el botón de girar nada más llegar al suelo.

→ **Salud contra combate.**
A veces verás que es mejor echar un vistazo y evitar conflictos innecesarios, en este juego no se trata (nunca lo ha sido) de matar a todo lo que se mueva, da lo mismo que dejes algún enemigo vivo (siempre y cuando no sean los importantes). En los últimos niveles la munición y los botiquines son escasos y muy alejados unos de otros, así que a veces será mejor usar la discreción y pasar desapercibido, que liarse a tiros con todo bicho viviente. Utiliza los movimientos de caminar, agacharse y arrastrarse para apoyarte en tus tácticas. También puedes probar tus habilidades de sigilo, eliminando a tus enemigos de una forma rápida y silenciosa. El uso de la mirilla con el revolver te será necesario más de una vez en diversos niveles.

→ **Eligiendo al blanco.**
Lara contará ahora con un sistema manual de localización de enemigos, con lo que podrás elegir a quién disparar. Un simple toque del botón para Mirar (L1) hará que se seleccione el blanco más cercano mientras que si pulsas el botón varias veces, la selección de objetivo irá cambiando al resto de los blancos disponibles, teniendo en cuenta el alcance del arma en uso.

→ **Lista de armas.**
La lista de armas que Lara puede usar en esta nueva entrega es un poco más limitada que en otros anteriores, pero aún así cuenta con potencial de fuego suficiente para eliminar a sus enemigos.

Pistolas (nivel del submarino): Las de toda la vida. Usando el estilo "John Woo", y contando con munición ilimitada (como en toda la saga), son ideales cuando no tengas munición para otras armas de tu inventario. Normalmente, siempre empiezas sin ellas.

Escopeta (Roma y nivel del submarino): También vuelve este arma con dos tipos de munición: Normal y Disparo amplio (radio de 3 metros). Te hace la vida más fácil, aunque su lenta recarga hace que sea óptima para atacar a un solo objetivo.

Revólver (Roma): Más poderoso que las pistolas, es el equivalente de la Magnum o de la Desert Eagle de los primeros juegos, aunque también tiene una recarga lenta y un sistema un tanto raro para apuntar e inconvenientes (no puedes disparar con este arma mientras saltas, al contrario que con las pistolas), pero tiene como ventajas el tener un excelente sistema a la hora de apuntar a un objetivo, combinado con la Mirilla Láser.

Desert Eagle (Base Naval y nivel del Submarino): Esta poderosa arma tiene la misma potencia que el Revólver y presenta las mismas limitaciones. La munición es escasa para este arma en el juego, así que usa este arma solo contra los oponentes más duros.

Uzi (Roma, Base Naval y nivel de Submarino Hundido): Una de las armas más clásicas de la serie, pero la munición también es escasa, así que ten cuidado también a la hora de usarla.

HK (Escapa con el Iris): Esta es una nueva arma y tiene tres modos de fuego: un solo disparo, acribillar y automática. Sin embargo, la munición de este arma es aún más escasa que la de la Uzi, así que lo mejor que puedes hacer es ponerla en modo de un solo disparo.

Cloroformo (Piso 13 y Escapa con el Iris): Esta también es una nueva "arma" con muy pocas oportunidades de uso. Combinada con un paño (combínalos en el inventario) podrás usarlo para sorprender a un enemigo por la espalda y dejarle fuera de combate.

Mira Láser (Roma y Base Naval): Combinada con el revolver podrás hacer zooms precisos de tus objetivos, los tiros a la cabeza son una parte básica de las tácticas requeridas para los últimos niveles del juego.

Palanca (Roma, nivel del Submarino y Viejo Molino): Es más una herramienta que un arma, pero habrá ocasiones en las que podrás usarla como tal.

Prismáticos: Te permitirán echar un vistazo a lo que te rodea, también para localizar objetos y enemigos. Usa el zoom para identificar a tus blancos.

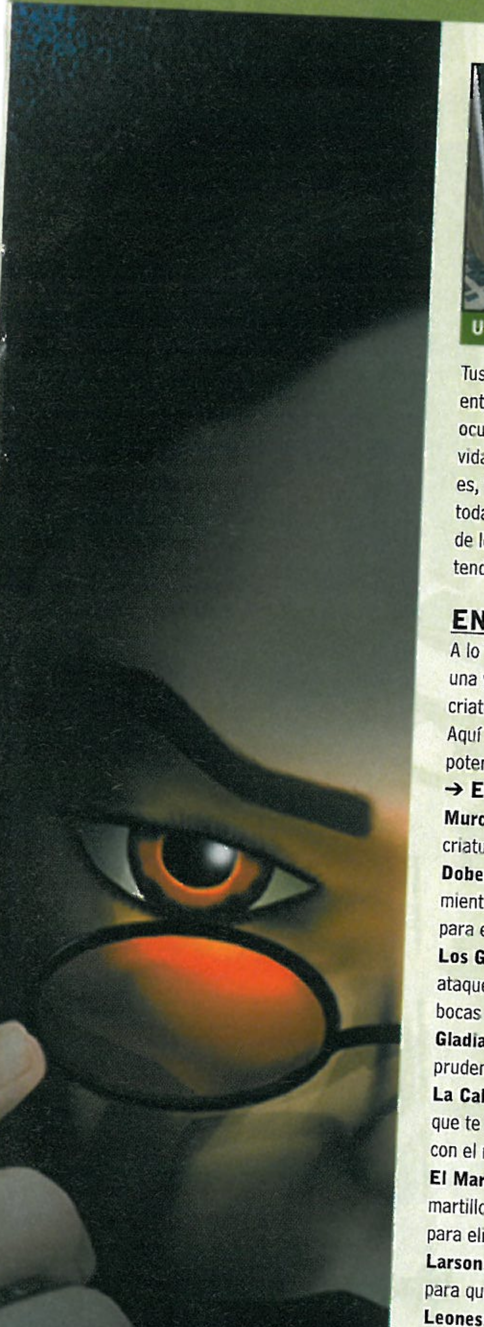
Gafas con auriculares: Funcionan como los prismáticos, pero incluyen un modo de visión infrarroja para poder ver mejor en zonas oscuras o localizar fuentes de calor.

Grappling Gun (Alerta Roja): Se encuentra cerca del final del juego y viene con su propia mira. Cuando la selecciones, una vez que apuntes a tu objetivo y este se ponga de color verde, abre fuego.


Arrástrate para no ser visto

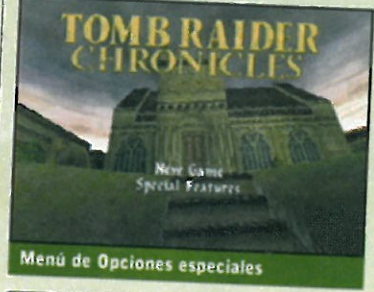

Apuntando a un objetivo


Trepar por cuerdas




Usando el cloroformo


Disparando a un policía azul



Menú de Opciones especiales



Munición infinita

Tus armas y munición serán reseteadas entre cada misión, puesto que cada una ocurre en diversos tramos temporales de la vida de Lara. Así que lo que tienes que hacer es, llegando al final de cada historia, usar toda la munición que tengas sin preocuparte de lo siguiente, puesto que luego no lo tendrás.

ENEMIGOS

A lo largo de este juego, te enfrentarás a una variedad interesante de gente y criaturas. Evita a unos y acaba con los otros. Aquí tienes una lista de tus enemigos potenciales y consejos para evitarles:

→ Enemigos en Roma.

Murciélagos: No puedes apuntar a estas criaturas, así que corre y evítalas.
Dobermans: Mátales usando las pistolas mientras saltas y giras hacia delante y atrás para evitar sus colmillos.
Los Guardianes de la Puerta: Esquiva sus ataques flamígeros y dispárales cuando sus bocas estén llenas de fuego.
Gladiadores: Elimínales mejor desde una prudencial distancia. Son muy rápidos.
La Cabeza Divina: Esquiva los láser verdes que te lanza mientras le disparas a los ojos con el revólver.
El Martillo Divino: Esquiva el ataque del martillo mientras usas las pistolas o la Uzi para eliminarle.
Larson: Las pistolas funcionarán muy bien para quitar de en medio a este enemigo.
Leones: Las pistolas o el revólver funcionarán muy bien con ellos.
Ratas: Otras criaturas a las que no podrás matar. Corre o nada, alejándote de ellas para evitarlas de esa forma.
La Espada Divina: Esquiva su ataque mientras usas tu escopeta para matarlo.

→ Enemigos de En busca de la Lanza.

Submarinos atacantes: Usa las Bengalas para redireccionar sus cohetes.
Cocinero: Deslízate detrás de él y usa la palanca para dejarle fuera de combate.
Huskies: Esquiva sus ataques mientras les disparas con tus pistolas.
Matones de la Mafia: Simplemente esquiva sus ataques y usa tus pistolas.
Soldados: Igual que con los matones, mantén la distancia y usa tus pistolas mientras esquivas sus ataques.

→ Enemigos en la Isla Negra.

Murciélagos: No puedes matarles, esquívales y huye de ellos corriendo.
Diablillos: Usa la antorcha para asustarles. Si no la tienes, corre y huye de ellos.
Monstruo de la Mazmorra: Sigue las luces y el no podrá seguirte.
Ratas: Ya sabes que no puedes matarlas. Huye corriendo o nadando para evitarlas.
Esqueletos: Aléjate de ellos y no te seguirán.
Demonio Acuático: Coge la moneda y métele en la jaula para acabar con él.

→ Enemigos en los Cuarteles del VCI.

Tropas armadas: Solo pueden morir de un disparo en la cabeza. Esquiva sus mortíferos lásers.
Guardias azules: El disparo en la cabeza también funciona muy bien con estos chicos.
Cucarachas: Core, corre muy rápido alejándote de ellas.
Cyborgs: La HK en modo automático es un buen comienzo, pero además, para poder acabar con estos robots tendrás que contar con una buena estrategia.
Soldados: Los disparos a la cabeza son rápidos y silenciosos, no obstante, puedes usar el arma que quieras. Para ellos no hay limitación.

TRUCOS

→ Todos los objetos.
Entra en la pantalla del inventario y selecciona la opción "Botiquín grande". Mantén pulsados L1+L2+R1+R2+Abajo, después sal del inventario.

→ Todas las armas, Munición y botiquines infinitos.
Entra en la pantalla del escritorio y selecciona la opción "Botiquín pequeño". Mantén pulsados L1+L2+R1+R2+Arriba, después sal del inventario.

→ Ver las Secuencias FMV.
En el menú principal pulsa Select+R2.

→ Opciones Extras.
Entra en la pantalla del inventario e ilumina la selección "Timex-TMX", después mantén pulsados L1+L2+R1+R2+Abajo+Círculo y pulsa Triángulo. Quita la partida y ve al menú principal para encontrar una nueva opción de "Extras Especiales", donde encontrarás, entre otras cosas, imágenes del Tomb Raider de nueva generación.

→ Rosas Doradas.
Hay tres docenas de estas rosas, escondidas a lo largo de varios niveles del juego. No tienen una función específica, pero si coges las 36, encontrarás algo especial en la sección Opciones Extras. La Rosa en tu menú te indicará las que tienes y las que te faltan.



Bocetos del desarrollo


Tomb Raider de nueva generación.

DRIVER 2

SER UN BUEN CONDUCTOR NO BASTA. TRABAJAR PARA LA MAFIA, AUNQUE SEAS UN POLICÍA INFILTRADO, TAMPOCO. PARA PODER SUPERAR LOS RIESGOS Y MISIONES QUE ESTE JUEGO TE PLANTEA, TENDRÁS QUE TENER NERVIOS DE ACERO Y DEMOSTRAR QUE ERES EL MEJOR.

ASÍ DE SENCILLO, SÓLO IMPORTA ESO. SIGUE NUESTRA GUÍA Y PODRÁS SALIR VICTORIOSO DE TODOS LOS RETOS QUE DRIVER 2 TE OFRECE.

LECCIONES DE UN MATÓN EXPERTO



2



3



4



6



7



8

1. Las trazadas de las curvas
Saber tomar correctamente las curvas puede ser decisivo para el transcurso de las misiones. La forma idónea es realizarlo desde el exterior de la curva hacia el interior.

2. Saber atajar por la acera
En las continuas persecuciones, atajar por la acera puede ser determinante para escaquearse de la policía. Aunque debes tener mucho cuidado, ya que encontrarás obstáculos que detendrán y dañarán tu coche como pueden ser las farolas o bordillos. Además, ten presente que muchos atajos no tienen salida y serán tu perdición.

3. Las perdidas de adherencia
Al pisar un bordillo, un montón de arena, circular lloviendo, en los cambios de rasante, o conducir por hierba podrás comprobar que la dirección no responde a veces. Evítalo siempre que puedas para no estrellarte con algún obstáculo.

4. Esquivar a la policía
En muchas misiones la policía intentará ponerte las cosas difíciles intentando destrozar tu coche para detenerte. Éstos pueden embestirte tanto por delante como por detrás. Sin ningún lugar a dudas, una embestida frontal dañará muchísimo tu coche por lo que debes evitarlas haciendo giros bruscos cuando se acerquen. Si te persiguen, lo que tienes que hacer es intentar despistarlos circulando por el sentido contrario.

5. Burlar las barreras policiales
Si la persecución policial dura mucho tiempo y permaneces en la misma carretera, te puedes encontrar con barreras policiales. Para conseguir evitarlas, circula por la acera donde no habrá coches o si no hay hueco, por la unión entre dos coches patrulla.

6. Cuida tu coche
Si te chocas mucho durante las misiones, antes de que reviente tu coche deberás adquirir otro. Esta operación requiere mucho tiempo que puede ser necesario para completar tus objetivos. Aunque debes tener en cuenta que si te están persiguiendo no podrás bajarte del coche.

7. Los mejores vehículos
Por las ciudades por las que conduces verás mucha variedad de vehículos, como camiones, furgonetas, autobuses, camiones de bombero, rancheras, limusinas, turismos... Sin ningún lugar a dudas el mejor transporte serán los turismos por su maniobrabilidad y rapidez. Evita siempre que puedas todo vehículo largo y lento.

8. Los obstáculos de las ciudades
Como es lógico, en las ciudades encontrarás miles de obstáculo que hacen más interesante la conducción. Para no empotrarte cada dos por tres, deberás saber con antelación por donde deber esquivarlos. Ten especial cuidado en los cruces y mira los intermitentes (de color rojo) de los coche para saber si cambian de carril.

9. Controlar continuamente el mapa
Siempre debes saber en que dirección estás circulando y cuáles son las calles que te convienen para la misión. Consulta continuamente el mapa. En él viene señalado donde se encuentra tu objetivo.

10. La climatología
Muy importante a la hora de conducir. Como es lógico, es mucho más complicado circular de noche porque la visión de los obstáculos es mucho menor. Además, un día lluvioso hace que el agarre de los neumáticos sea mucho menor, y tendrás que trazar las curvas más despacio y sin realizar giros ni frenadas bruscas.

CHICAGO

CIUDAD CONCURRIDA EN LA QUE LA CONDUCCIÓN RÁPIDA ES PELIGROSA. EXISTEN NUMEROSOS CRUCES EN LOS QUE SE TE PUEDEN ECHAR ENCIMA LOS DEMÁS COCHES. ADEMÁS, EXISTEN ABUNDANTES PUENTES LEVADIZOS QUE PUEDEN ENCONTRARSE ELEVADOS EN ALGUNAS MISIONES, BLOQUEÁNDOTE ASÍ EL PASO.

1

Wrigleyville

Lincoln Park

Lake Michigan

Wicker Park

Ucranian Village

Goose Island

Gold Coast

Navy pior

Downtown

Greektown

Grant park

Chinatown

S Inicio misión

F Final misión

I Punto intermedio

Misión 1. Vigilancia confidencial

Wrigleyville

Lincoln Park

Lake Mic

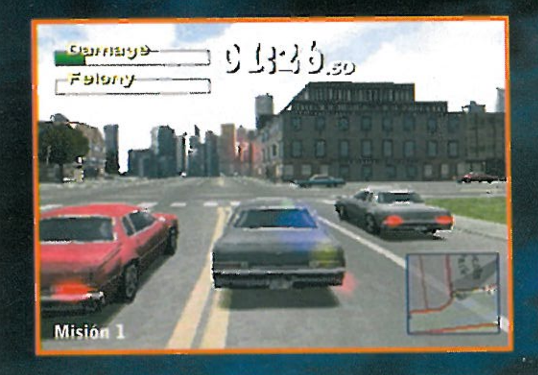
Goose Island

Gold Coast

Downtown

1. VIGILANCIA CONFIDENCIAL

Sube en el coche que hay delante de ti. No te duermas porque dispones de 30 segundos. Después, deberás dirigirte al coche de Jones que se encuentra en el norte de la ciudad, entra en él y habrás completado tu primera misión. Para ello dispondrás de 2 minutos y 54 segundos, por lo que deberás conducir bastante deprisa teniendo especial cuidado con los numerosos cruces.

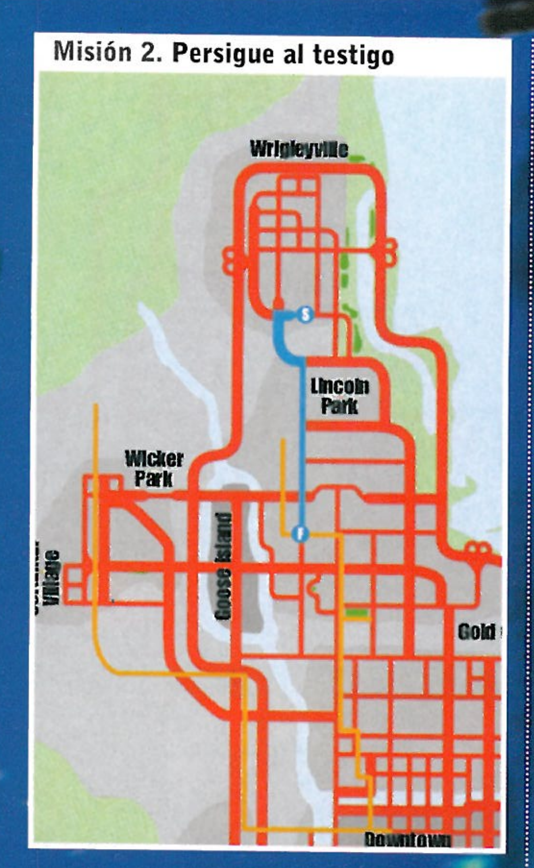


1

¡COCHE OCULTO EN EL ESTADIO!

Para recoger un coche oculto, ve al estadio de béisbol. Dirígete a las zona de las taquillas y pulsa un interruptor oculto para que se abra la verja que da al interior del estadio. Sube por las escaleras de la grada y avanza hasta llegar al garaje donde se encuentra el coche oculto. ¡Disfruta con un auténtico bólido!

Misión 2. Persigue al testigo





Misión 2

2. PERSIGUE AL TESTIGO

Tendrás que perseguir a un coche durante 1 minuto. Para no complicarte la vida, no debes estar ni muy cerca (porque con los movimientos bruscos lo perderías) ni muy separado (puedes perderlo de vista). Has de saber que cualquier golpe que te des puede ser fatal, ya que es muy posible que lo pierdas y no consigas, de esta forma, acabar la misión a tiempo.

Misión 3. La persecución al tren



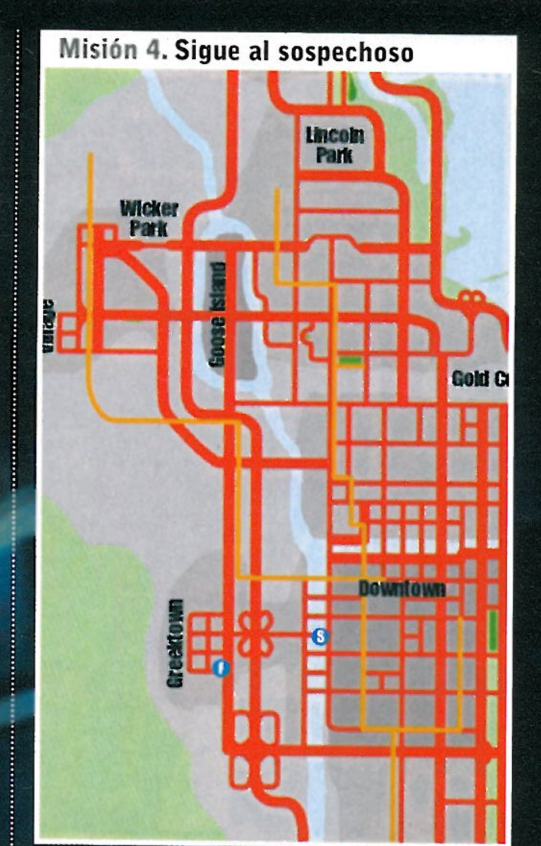
3. LA PERSECUCIÓN AL TREN

Tienes que seguir al metro durante 2 minutos para cazar al fugitivo. En tu persecución, tendrás que conducir por callejones donde hay contenedores y montónes de arena que dificultarán tus movimientos. Procura no alejarte demasiado ni chocarte mucho porque lo perderás de vista. Una vez llegues a la parada, sube corriendo por la rampa de la izquierda hasta llegar al andén.



Misión 3

Misión 4. Sigue al sospechoso

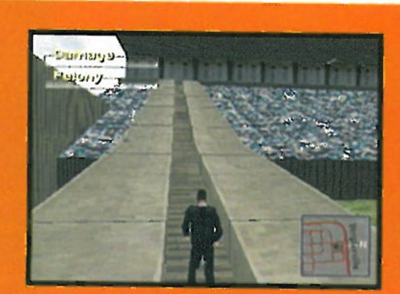




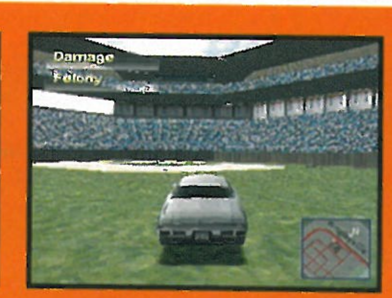
Misión 4

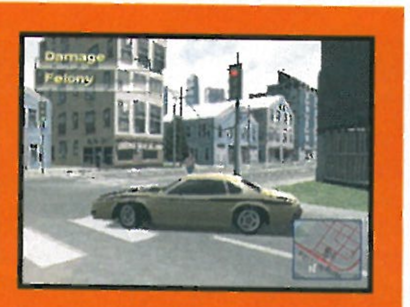
4. SIGUE AL SOSPECHOSO

Para relajarte después de tanta carrera, esta vez deberás espiar a otro coche durante 1 minuto y 37 segundos. Guarda una distancia prudente o te reconocerá, pero sin llegar a perderlo de vista. Oriéntate por la barra de proximidad intentando que la línea negra no pise nunca la zona roja. Estate atento a las detenciones del coche por circunstancias del tráfico.









Misión 5. Huida hacia el apartamento



Misión 5

5. HUIDA HACIA EL APARTAMENTO

Tendrás 3 minutos y 40 segundos para escapar de la policía y atravesar la ciudad para ocultarte de los maderos. Intenta dejarlos atrás por velocidad y si tienes tiempo y oportunidad, cambia de coche para que el nivel de persecución quede a cero. Deberás tener especial cuidado con las barreras policiales.

6. SIGUE AL INTRUSO

Durante 2 minutos y 10 segundos, tendrás que perseguir a un tipo bastante mejor al volante de lo que estás acostumbrado a ver. Al inicio, podrás elegir entre una furgoneta y un turismo, pero te conviene más coger este último, ya que es más rápido y manejable. Mantéen una distancia prudencial para que no lo pierdas en los giros bruscos. Ten especial cuidado al final de la misión porque tendrás que entrar por los pasillos estrechos de los almacenes, una zona donde es fácil despistarse.

7. LOS ALMACENES DE CAINE

Una de las misiones más difíciles que realizarás en Chicago. Dispones de 2 minutos y 48 segundos para escapar del polígono industrial. Debes tener mucho cuidado porque en los callejones estrechos

Misión 6. Sigue al intruso





Misión 6

aparecerán camionetas que te bloquearán el camino. En estas situaciones, a veces podrás optar por tomar un camino alternativo o apartarlas "suavemente" a golpes. Cuando salgas a la carretera, empezará a seguirte una camioneta que hará más complicada la huida. Recorre toda la calle en dirección norte y entra en el otro recinto industrial para encontrar la salida definitiva.

8. SALIENDO DE CHICAGO

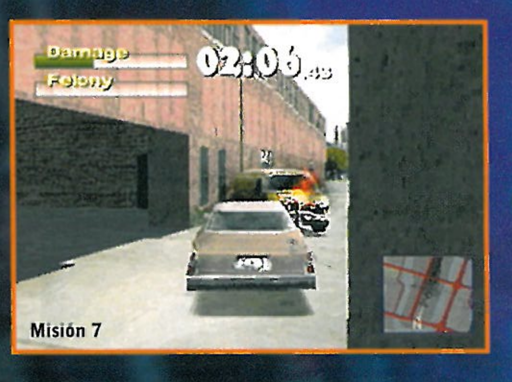
Para escapar de Chicago tendrás que acudir a la estación de tren en tan sólo 3 minutos y medio. Esta vez, el peligro principal será el clima ya que es de noche y está lloviendo con lo que la visión y la adherencia de tus neumáticos será mucho



Misión 8

Misión 7. Los almacenes de Caine

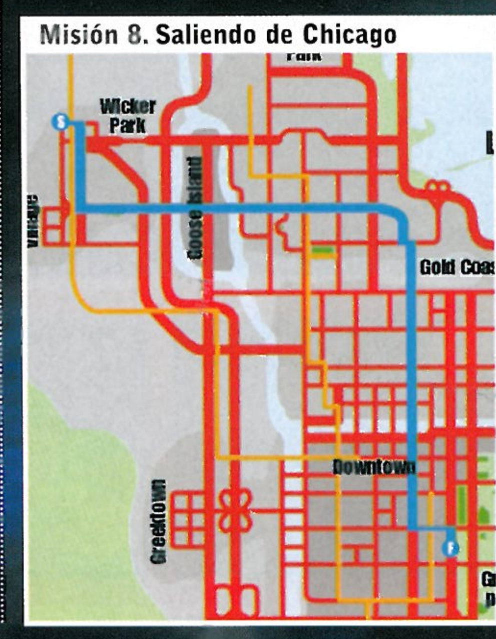




Misión 7

menor. Para "amenizar" la misión, serás perseguido por la mafia rival. Comprobarás en tus propias carnes que estos tipos son bastante más peligrosos que la policía. Además, tendrás la dificultad añadida de que no sabrás quienes son ellos hasta que no los tengas encima, ya que conducen turismos normales.

Misión 8. Saliendo de Chicago





LA HABANA

LA HABANA ESTÁ COMPUESTA POR NUMEROSAS CALLES ESTRECHAS, CON CALLEJONES QUE PUEDEN SER DE GRAN AYUDA A LA HORA DE DAR "ESQUINAZO" A TUS PERSEGUIDORES. SIEMPRE QUE PUEDAS, CONDUCE POR LA AUTOPISTA QUE RODEA A LA CIUDAD, YA QUE ESTA ES MUCHO MÁS SEGURA Y RÁPIDA QUE EL CONTINUO CALLEJO DEL INTERIOR.





¡UN MINI EN LA BASE SECRETA!

En el oeste de la ciudad hay una base secreta. Para colarte, busca el interruptor oculto que verás junto a uno de los árboles cercanos a la entrada. Una vez dentro, desciende hasta la tercera planta y pulsa el botón. Súbete en el Mini y date una vueltecita por la ciudad.















1- SIGUE LA PISTA

Durante 2 minutos deberás espiar a un coche. Mantente muy atento a la barra de persecución para saber cual es la distancia que debes guardar. Ten especial cuidado en los giros y en las ocasiones en que se detenga por circunstancias del tráfico.

2- VE TRAS EL CAMIÓN

Una de las misiones más difíciles de todas las que realizarás en La Habana. El tiempo del





que dispones para realizarla es de 3 minutos y 55 segundos. En primer lugar, deberás golpear el camión que persigues hasta casi destrozarlo, para así poder robarlo. Esto sería una tarea bastante fácil, si no llevásemos un coche detrás dando la tabarra. Para colmo de males, el recorrido del camión puede variar continuamente por lo que será muy escurridizo. Una vez que esté en tu poder, llévalo al garaje. Conduce con cuidado para no reventarlo, ya que se encuentra muy dañado por la persecución. Una vez estés



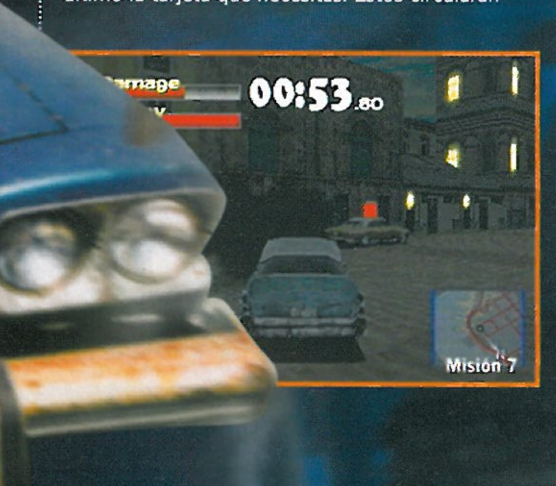
en la puerta del garaje, sal del camión, pulsa el interruptor para abrir la compuerta y mételo dentro.

3- DETÉN AL CAMIÓN

En 1 minuto y 47 segundos deberás detener a un camión que irá arrojando explosivos. Nunca te pongas detrás suya e intenta embestirle de lado. Una vez que el conductor huya, súbete en el camión y llévalo en menos de 4 minutos y medio, hasta el garaje donde aparcaste el camión de la misión anterior.

4- ENCUENTRA LA PISTA

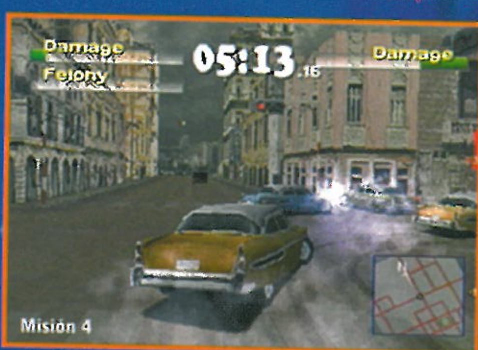
Prepárate para afrontar la misión más larga e intensa de todo el juego. En 7 minutos deberás destrozar 4 coches para encontrar en el interior del último la tarjeta que necesitas. Éstos circularán



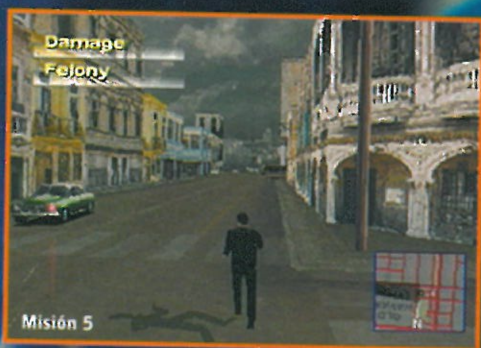








Misión 4



Misión 5



Misión 6

tranquilamente por la ciudad hasta que te vean, a partir de este momento empezarán a dar giros bruscos para intentar huir. Para acabar con ellos, intenta provocar colisiones frontales y laterales, nunca traseras. Cuando destroces uno, mira en su interior para ver si tiene la tarjeta y mira en el mapa para ver donde se encuentra el siguiente.

5- ESCAPA EN EL FERRY

Tras conseguir la tarjeta, deberás escapar en el ferry. Como no tienes tiempo límite y el único problema es que la policía te atrape, ve andando hasta el barco. Una vez que estés cerca de éste, coge un coche porque deberás saltar por una rampa que hay en el puerto para alcanzar el barco.

6- LOS MUELLES

En 3 minutos y 37 segundos (tiempo más que suficiente), deberás atravesar la ciudad para llegar hasta el puerto. Los únicos peligros pueden ser la persecución policial dentro del túnel y la zona del puerto, por la sucesión de numerosas curvas.

7- VUELVE CON JONES

Deberás recoger el coche de Jones en dos minutos y 28 segundos. Mientras tanto, tendrás la preciada compañía de la policía. Para endulzar un poco la cosa, conducirás de noche, con lo que ello conlleva.

8- ESPÍA A JERICHO

Otra vez deberás trabajar de espía. En esta ocasión, se trata de una corta (50 segundos) pero intensiva vigilancia, que se complicará más de lo normal por los continuos cambios de ritmos del coche perseguido. Sigue los consejos dados en las anteriores misiones de vigilancia.

9- PERSIGUE A JERICHO

En 1 minuto y 52 segundos deberás destrozar el coche de Jericho. Para ello, será imprescindible que "andes" rápido al inicio de la misión. Tienes que coger el coche que esté más cerca (pero no el autobús) para poder colocarte rápidamente detrás de él. Recuerda que los mejores golpes normalmente son los laterales.

10- ESCAPA DE LOS BRASILEÑOS

Desde la zona del Este, donde has destrozado el coche de Jericho, deberás escapar de la mafia y refugiarte en el garaje. Lo mejor de la misión es que no tienes tiempo limitado, por lo que la mejor forma de acabar la misión es ir por la autopista que rodea la ciudad para poder escaparte fácilmente de la mafia. La mala noticia es que no puedes cambiar de coche en ningún momento del recorrido.



Misión 8

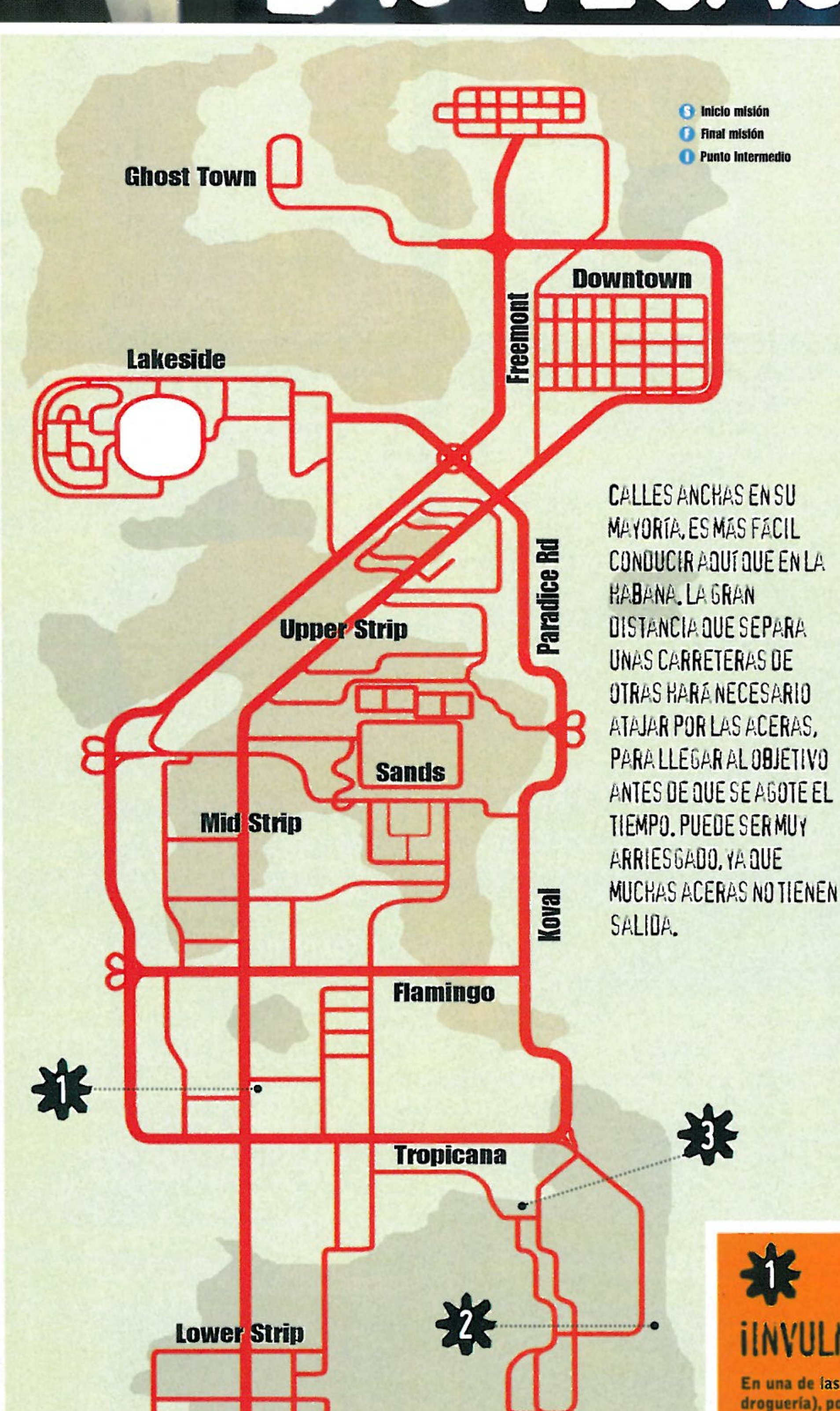


Misión 9



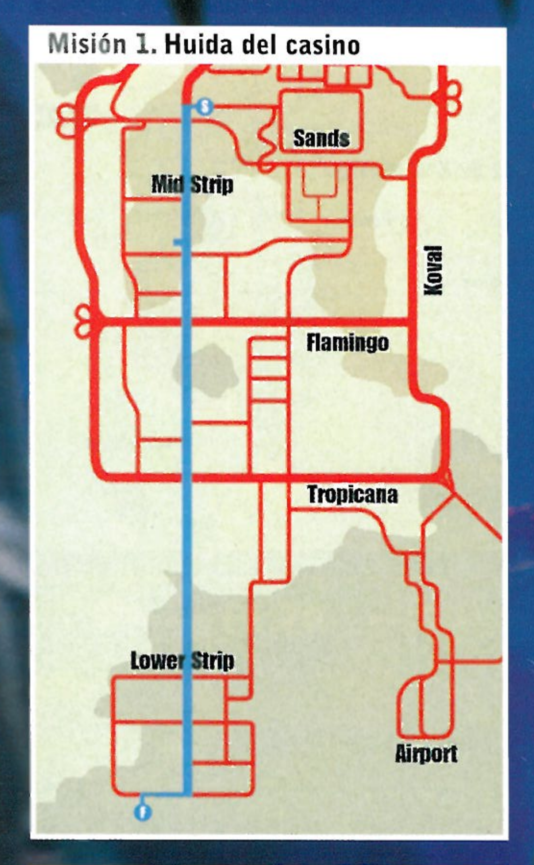
Misión 10

LAS VEGAS



CALLES ANCHAS EN SU MAYORÍA. ES MAS FACIL CONDUCIR AQUÍ QUE EN LA HABANA. LA GRAN DISTANCIA QUE SEPARA UNAS CARRETERAS DE OTRAS HARA NECESARIO ATAJAR POR LAS ACERAS, PARA LLEGAR AL OBJETIVO ANTES DE QUE SE AGOTE EL TIEMPO. PUEDE SER MUY ARRIESGADO, YA QUE MUCHAS ACERAS NO TIENEN SALIDA.

Misión 1. Huida del casino





1- HUIDA DEL CASINO

Tienes 2 minutos y 45 segundos para realizar un robo en un casino. Primero, dirígete a la puerta del mismo para recoger a los atracadores. A partir de este momento tendrás que conducir en dirección sur por la autopista y evadir a la poca policía que aparezca. Lo único que te puede complicar la existencia un poco son las barreras policiales, pero las evitarás con facilidad si pasas por la acera.

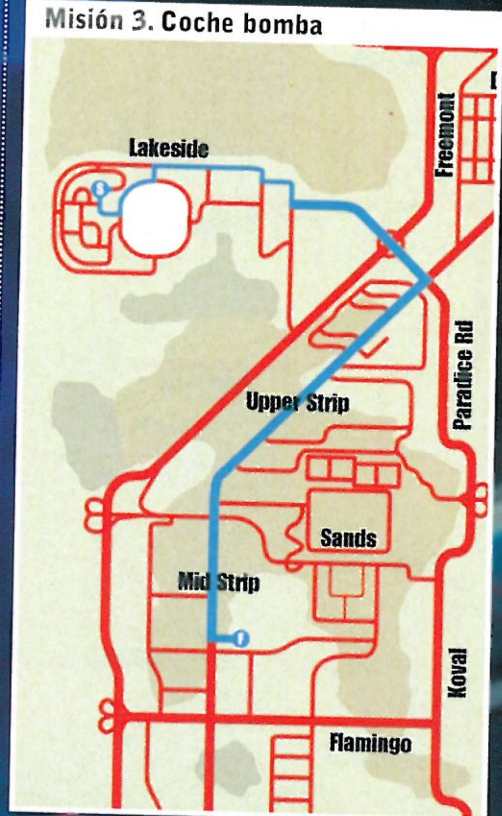
1

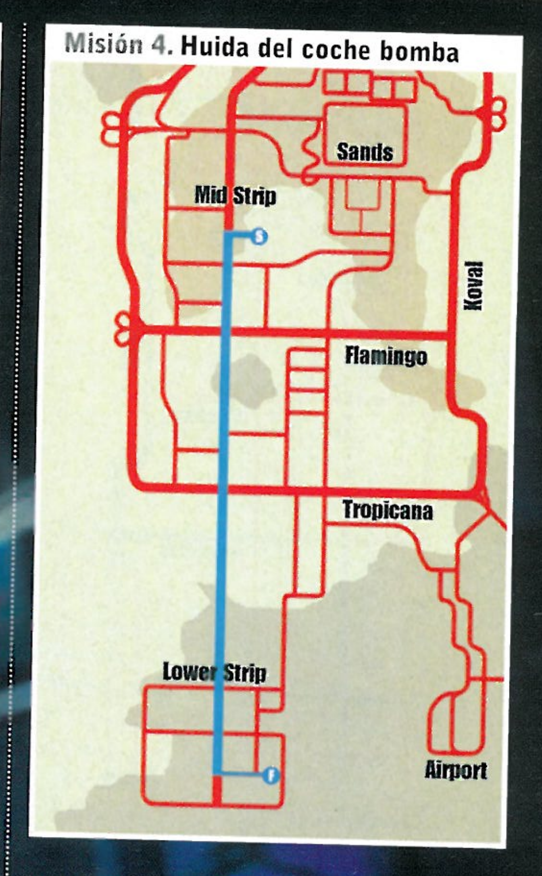
¡INVULNERABILIDAD!

En una de las tiendas de la ciudad (la droguería), podrás accionar un interruptor que te concederá invulnerabilidad. Gracias a ella, podrás conducir a tus anchas.







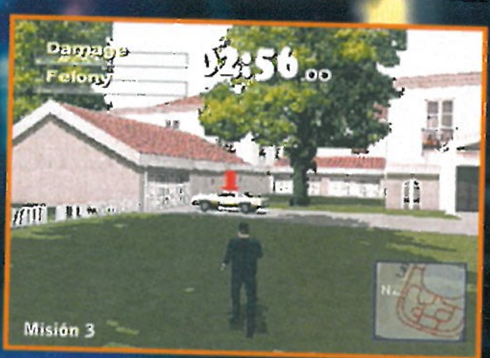


2- ADELANTA AL TREN

Una misión intensa donde las haya. Tendrás que adelantar al tren por el lado izquierdo, atravesando la puerta de madera del puente y esquivando los obstáculos para adelantarle. Después, cuando veas el coche en mitad de la vía del puente colgante, frena rápidamente y súbete a este último. Sal antes de que el tren te atropelle y escapa.



Misión 2



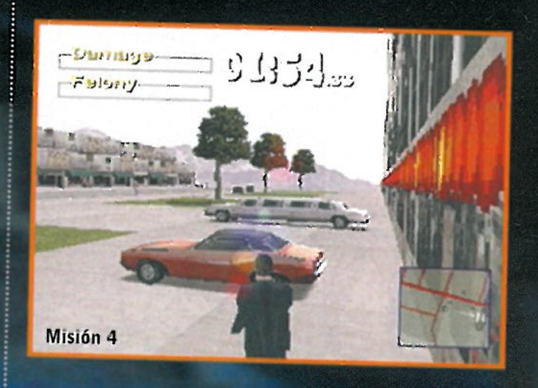
Misión 3

3- COCHE BOMBA

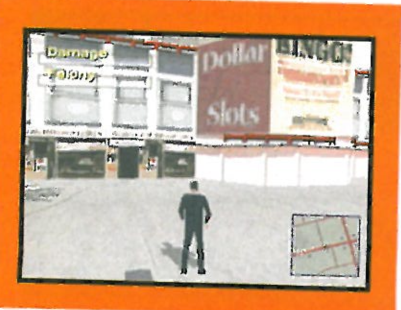
En 3 minutos tendrás que recoger un coche que porta una bomba y llevarla a un casino de la mafia rival para que explote. Como es obvio, no podrás cambiar de coche y la policía te perseguirá por tu exceso de velocidad. No te demores porque el tiempo es un poco justo. Una vez dejes el coche enfrente del casino, sal de éste y atraviesa el pasillo que hay enfrente para escapar.

4- HUIDA DEL COCHE BOMBA

En esta misión tendrás que completar la huida realizada antes, con la diferencia de que tendrás que hacerlo en sólo 2 minutos. Avanza un poco por el pasillo y a la izquierda te encontrarás un coche y una limusina. Móntate en el turismo e ignora el lujoso vehículo. El camino que has de seguir es simple pero estará plagado de maderos. Cuidado.



Misión 4





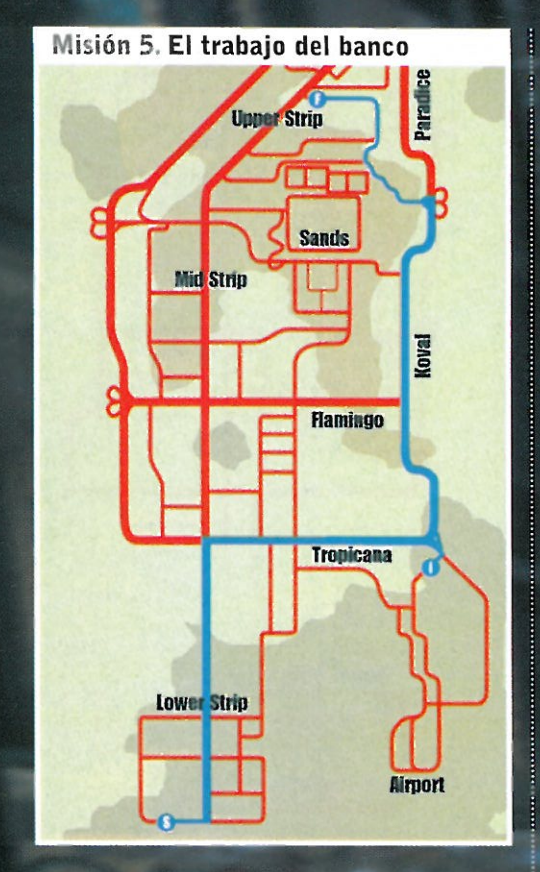
¡ZONA DE OBRAS!

Si te metes por ese rincón, irás a parar a una zona que se encuentra en obras, allí podrás hacer lo que te de la gana sin que te molesten, así que, ya sabes, a hacer un poco el gamberro.





Misión 5. El trabajo del banco



Misión 6. Roba la ambulancia

Mid Strip
Koval
Flamingo
Tropicana
Lower Strip
Airport

Misión 7. Stake out



5- EL TRABAJO DEL BANCO

Dispondrás de dos minutos y 18 segundos para llegar al lugar del atraco fallido y recoger a tus compinches. Partirás del interior del garaje, así que abre la puerta con el interruptor, móntate en el coche y sal pitando hacia el lugar del atraco. Aunque haya caminos más cortos, circular por la autopista es más seguro y te dará tiempo a llegar. Todo se complicará cuando los recojas y tengas que llevarlos sanos y salvos en un tiempo de 3 minutos y 35 segundos. Debido a la dureza de la persecución policial, en esta ocasión, te vendrás mejor tomar el camino más corto para llegar lo antes posible.

02:11.43
Misión 5



Misión 6

6- ROBA LA AMBULANCIA

Tienes algo menos de un minuto y medio para tomar "prestada" una ambulancia. Una salida rápida para colocarte cerca del vehículo sanitario, será decisiva para completar la la misión. Golpéala lateralmente hasta casi destrozarla sin hacer mucho caso del coche patrulla. Después, con cierta precaución para no acabar de pulverizarla, llévala al garaje.

7- STAKE OUT

De lo más difícil del juego, debes escapar de una redada policial. Tendrás 3 minutos y medio para llegar hasta el aeropuerto sin poder cambiar de coche. La distancia es muy larga (cuidado con los coches en sentido contrario), el tiempo justo y la presencia policial abundante y violenta (bloqueos policiales), ¿qué más se puede pedir?

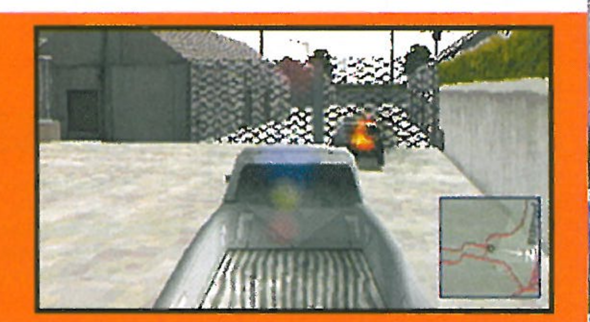


Misión 7

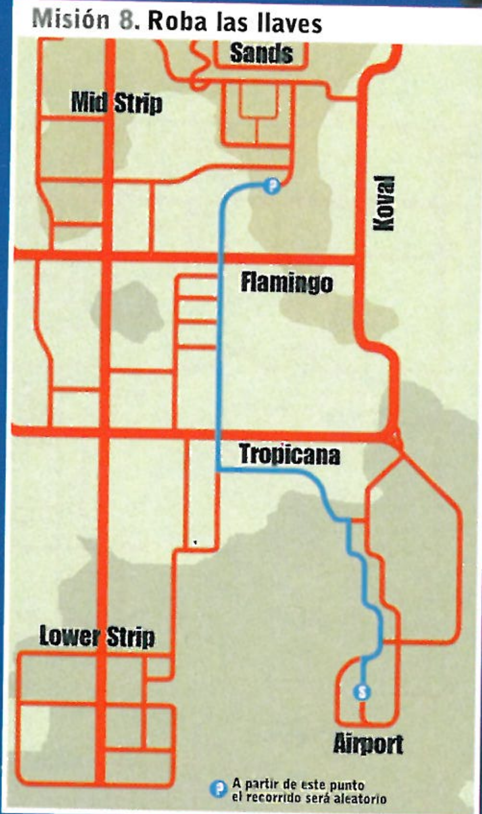


¡COCHE OCULTO!

Acciona el interruptor que hay al lado de la malla metálica para que se abra la puerta de madera. Entra, y encontrarás una furgoneta antigua que no conseguirás en ningún otro sitio. Este vehículo, sin ser de los mejores, ofrece muchas ventajas. Pruébalo y verás como te convence.



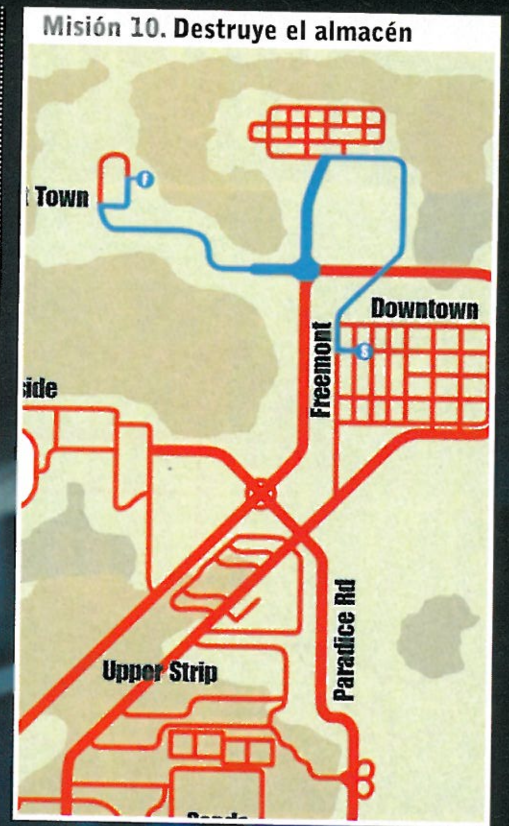
Misión 8. Roba las llaves



Misión 9. Pacto por el C4



Misión 10. Destruye el almacén





Misión 8

8- ROBA LAS LLAVES

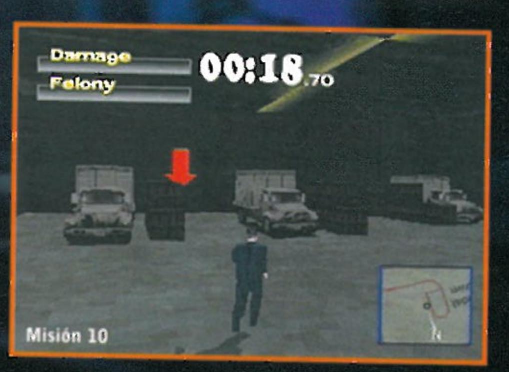
4 minutos para alcanzar a un coche, destrozarlo y recoger de su interior unas llaves. Sigue su ruta, es la más corta y rápida. No tardes en alcanzarle o te faltará tiempo para hacerlo chatarra. Intenta golpearlo de frente o lateralmente. En el mapa te indicamos la ruta que seguirá el coche hasta que lo alcances, teniendo en cuenta que al llegar a la altura de la calle Flamingo ya lo habrás alcanzado.

9- PACTO POR EL C4

Aguanta una persecución policial conduciendo de noche durante tres minutos, hasta que llegues al garaje acordado para entregar los explosivos. Evita los coches de policía que embistan de frente y no tardes porque no dispones de mucho tiempo. Lo peor es que se desarrolla por la noche con los problemas de visibilidad que ello supone.



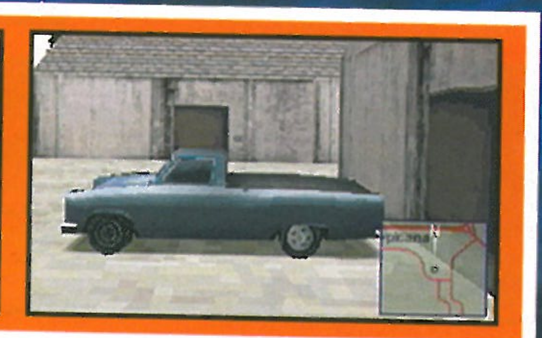
Misión 9



Misión 10

10- DESTRUYE EL ALMACÉN

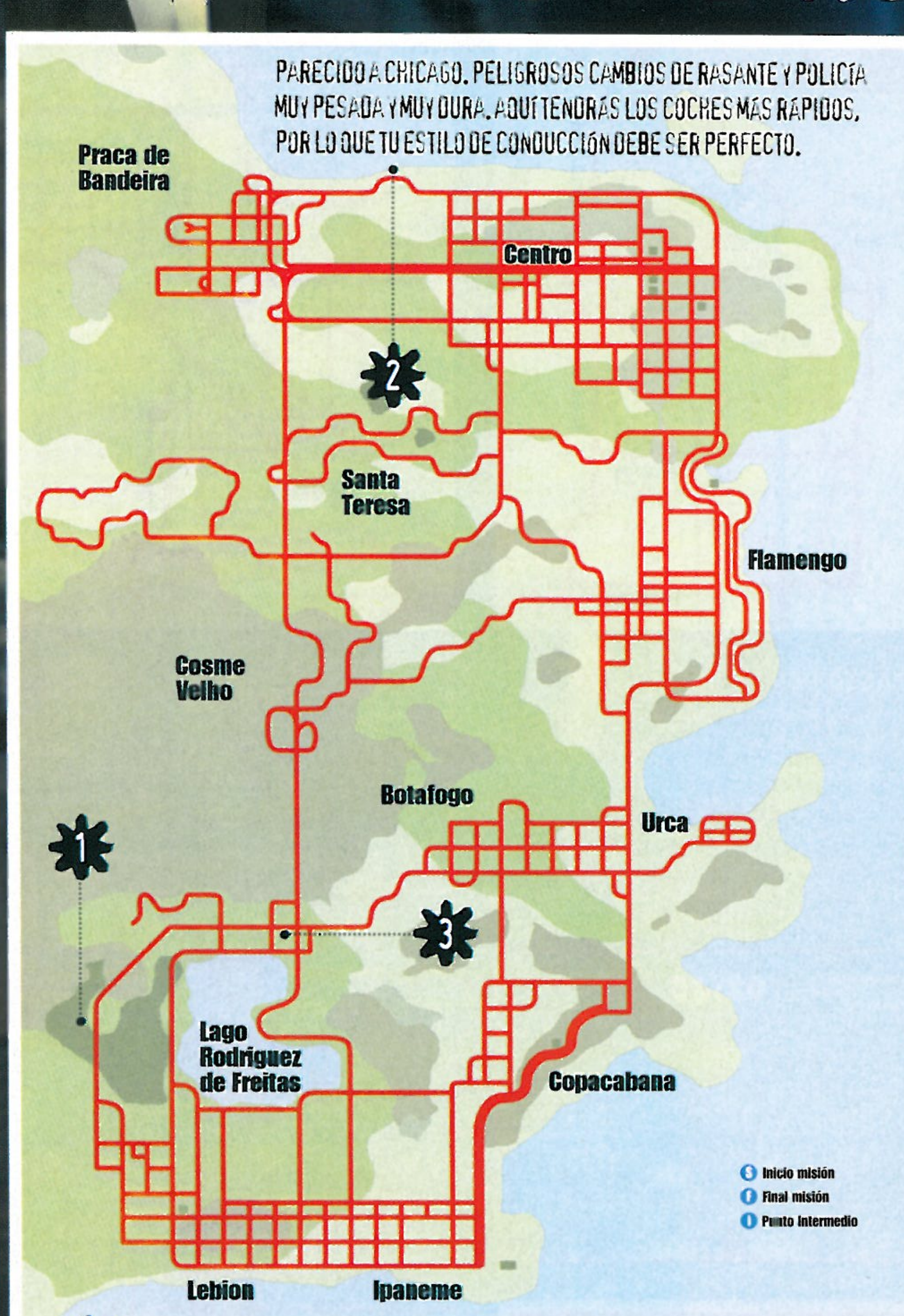
En 2 minutos y medio tendrás que ir al almacén que hay situado en la ciudad fantasma y colocar tres explosivos en las cajas que hallarás en su interior. Cuando llegues, bájate del coche y entra por la puerta pequeña del lateral del almacén. Tu principal enemigo será, sin duda, el reloj, al o que hay que sumar la mala iluminación y la siempre oportuna presencia de los cuerpos de seguridad.





Misión 10

RÍO DE JANEIRO





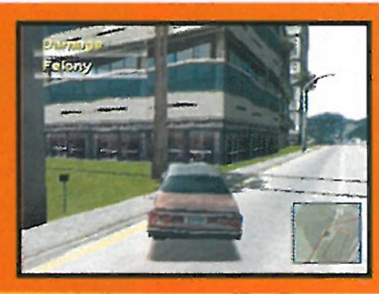
1- BUS CRUSH

Prepárate para realizar una de las misiones más largas y agobiantes. Dispondrás de 6 minutos para recoger un autobús, ir al lugar señalado y dar unos "golpecitos" a unos cuantos coches. Seguidamente, abandona el autobús y escóndete de la policía. Te costará un poco dominar la dirección del autobús y sudarás de lo lindo intentando controlarlo, ya lo verás.

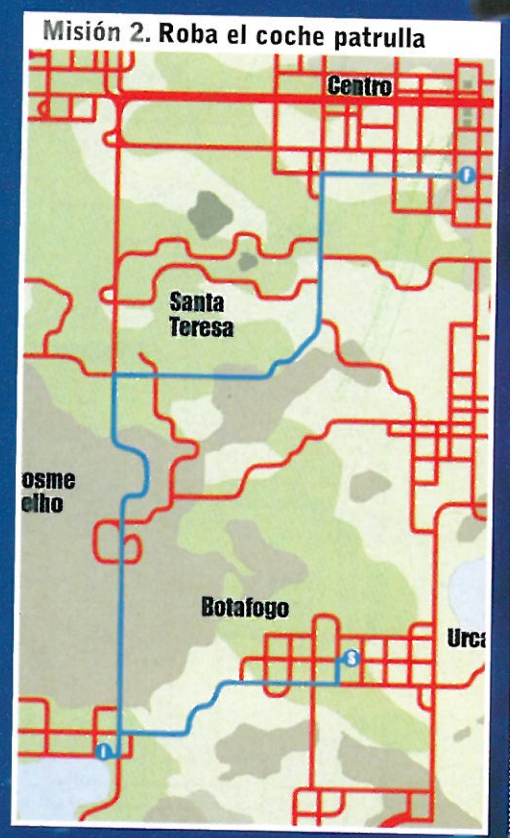


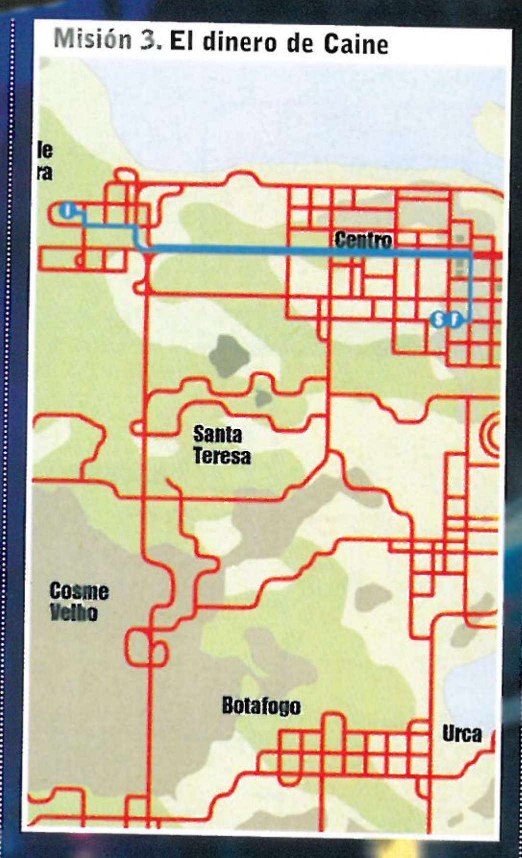
1 ¡ZONA DE HÍPICA OCULTA!

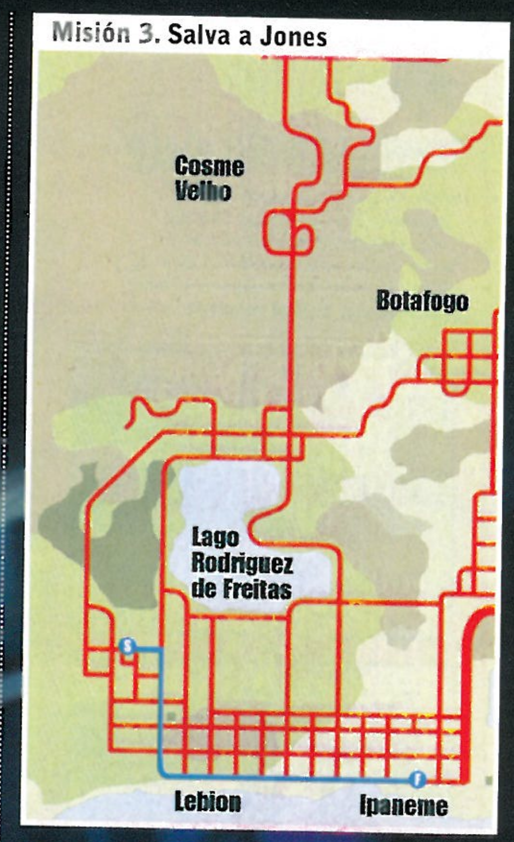
Si quieres, podrás intentar superar las pruebas de hípica pero montando tu propio coche en lugar de un caballo. Para ello, pulsa el interruptor que hay enfrente del circuito.

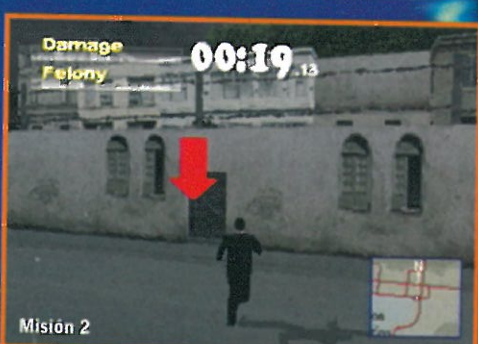












Misión 2

2- ROBA EL COCHE PATRULLA

En 1 minuto y 40 segundos tendrás que salir del garaje e ir a la estación de policía para robar un coche patrulla. Cuando llegues allí, sal del coche, entra por la puerta pequeña y coge el coche que verás aparcado. Sal por la puerta del garaje y ve a dejarlo en un lugar seguro. Tienes 3 minutos y 12 segundos. Está lloviendo y la conducción será más peligrosa. No puedes reventar el coche patrulla y la policía hará todo lo posible por fastidiarte.

3- EL DINERO DE CAINE

Con el coche de policía que acabas de robar deberás detener, nada más salir del garaje, a una limusina. Ahora móntate en ella y dirígete a la mansión de la mafia rival en un tiempo inferior a 2 minutos. Una vez hagas tu trabajo, vuelve al mismo punto de inicio donde estarás a salvo de los coches de la mafia rival. El tiempo está muy justo y hay precipitaciones en la zona, cuidado.



Misión 3



Misión 4

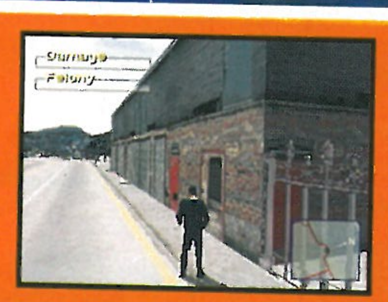
4- SALVA A JONES

Tu objetivo en esta misión es detener a golpes el coche que ha secuestrado a Jones, contando tan sólo con 4 minutos para conseguirlo. Sigue el camino que hemos marcado en el mapa y así podrás alcanzarle en poco tiempo. Como ya sabes (sí, somos un poco pesados), la mejor forma de detenerle es golpearle lateral o frontalmente, aunque es mejor la primera opción, no te frenará al golpear el coche de tu adversario.

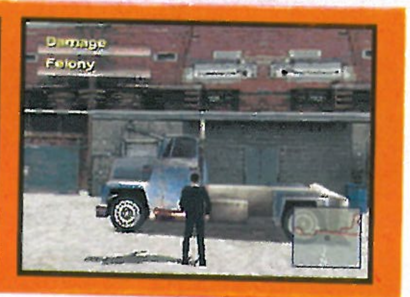


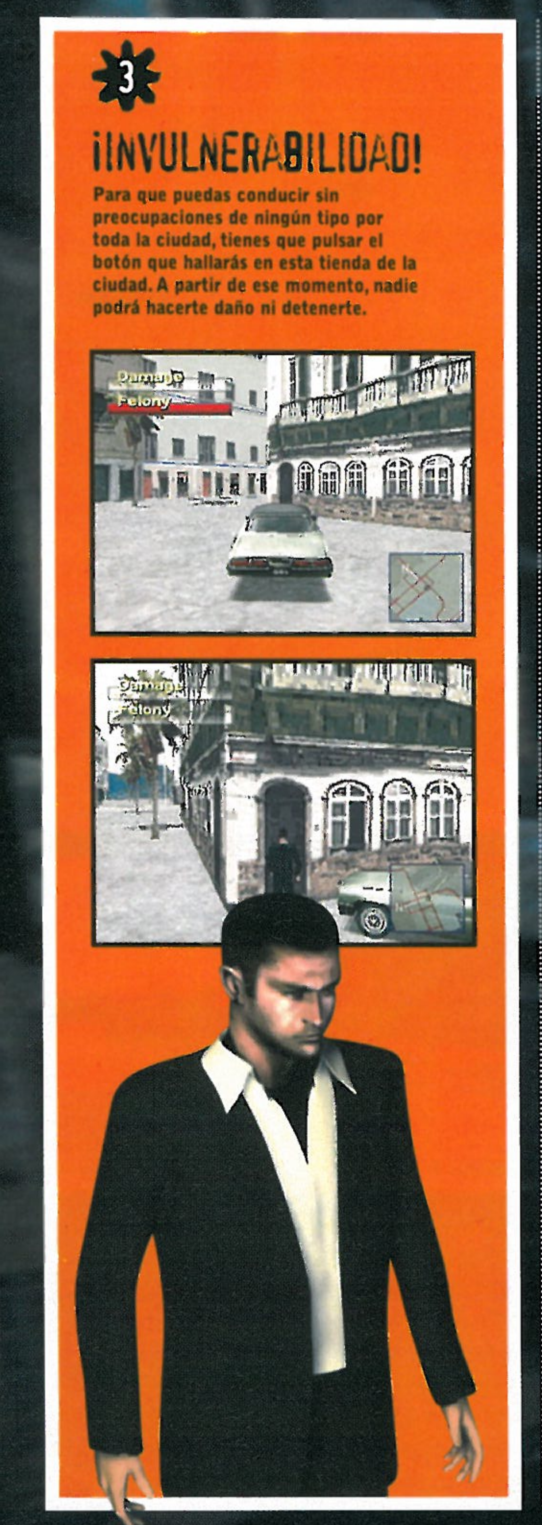
¡CAMIÓN OCULTO!

En el puerto, tienes que accionar el botón que hay junto a la puerta de uno de los almacenes para que puedas acceder a los muelles. Allí encontrarás esperando aparcado una maravilla de camión con el que podrás disfrutar conduciendo.











5- VUELA EL BARCO

La dificultad se palpa en esta misión. En 2 minutos y 50 segundos tendrás que ir hasta el puerto del norte, donde hay un barco que tendrás que volar. Entra en él con el coche y coloca las bombas antes de que exploten (25 segundos). Una vez colocadas el barco zarpará, por lo que deberás regresar a tu bólido y saltar a la plataforma que hay a la derecha de la rampa.



Misión 5

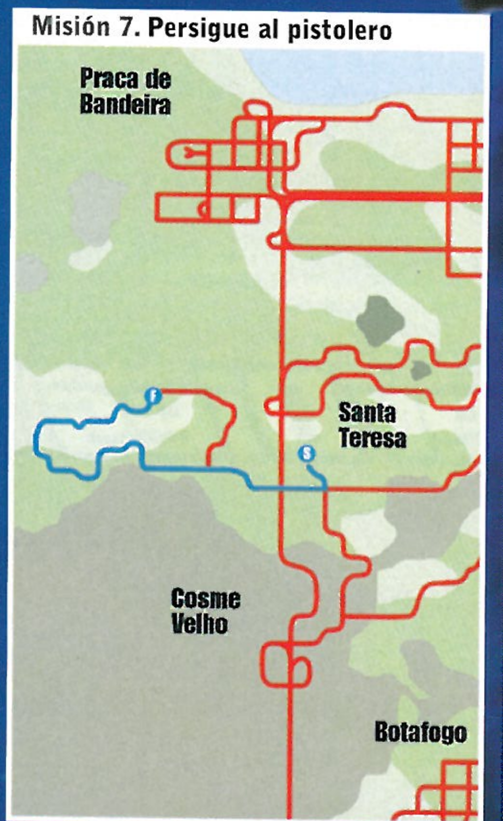


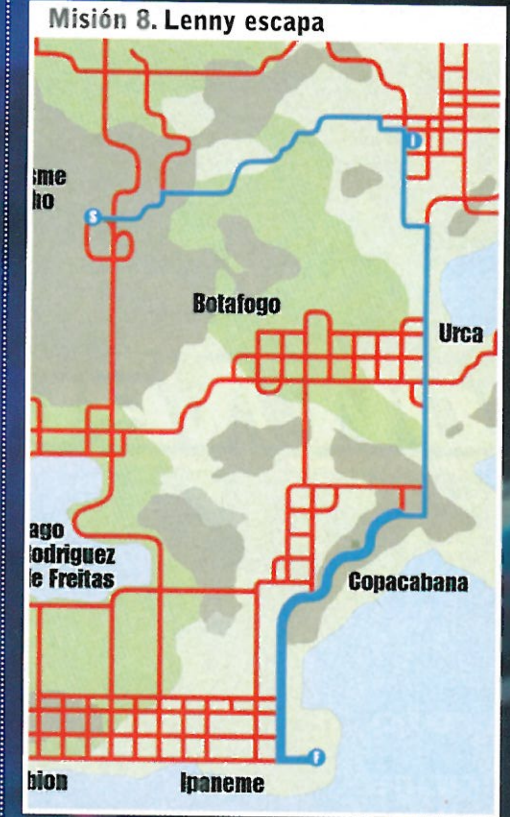


Misión 6

6- JONES EN PROBLEMAS

En el ajustadísimo tiempo de 2 minutos y 50 segundos debes rescatar a Jones. Tu conducción tendrás que ser perfecta si quieres tener la más mínima posibilidad de éxito, además, deberás evitar los ataques policiales. Si te chocas más de dos veces será imposible alcanzar tu objetivo. Una vez llegues al final del recorrido, bájate rápidamente y entra por la puerta de la caseta.

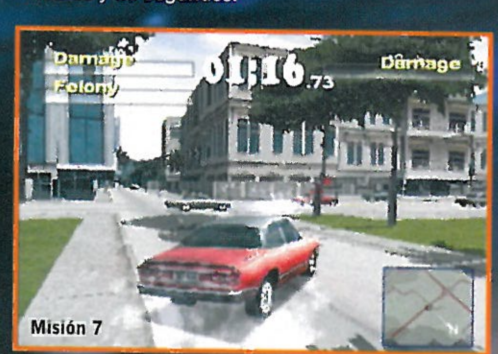






7- PERSIGUE AL PISTOLERO

Prepárate para afrontar la persecución más difícil de todas las que has hecho. Tendrás seguir al coche rojo para destrozarlo. Debido a su resistencia, rapidez y la dificultad del trazado, sudarás bastante para cumplir tu objetivo. Recuerda que debes golpearle lateralmente. Además, ten en cuenta que sólo dispondrás de 2 minutos y 50 segundos.



Misión 7

Misión 8

8- LENNY ESCAPA

Primero, en algo menos de 1 minuto y 40 segundos, tendrás que ir a recoger el coche señalado. A pesar de la siempre "agradable" compañía de la policía, no te resultará demasiado difícil. Después, en 2 minutos y 50 segundos, debes ir a coger a Lenny, o mejor dicho, a ver como escapa. A partir de entonces conocerás el lado más salvaje de los cuerpos de seguridad.

9- LENNY ES ARRESTADO

Por fin llegas a la última misión. Su dificultad es muy elevada. Debes perseguir al helicóptero hasta que se estrelle. Además de ser más rápido, no tendrá obstáculos en el aire como los que tienes tú en el suelo. Fíjate en el mapa para conocer el recorrido y mira al suelo y a lo que te rodea, no al helicóptero. Además, la mafia intentará ponerte las cosas un poco más difíciles todavía.


Misión 9

007 Tomorrow Never Dies

Un buen agente secreto nunca tiene tiempo para descansar. De nuevo ha llegado la hora de embarcarte en otra misión. Prepara tus armas, asegúrate de que no te falten aceitunas para los martinis y disponte a empezar. Sin embargo, con la guía que te hemos preparado, seguro que ni siquiera te despeinas. Te llamas Bond... James Bond, no lo olvides.



Las 6 normas de oro del espía perfecto

1º. Con el arma a punto de disparar

Dispara a todos los barriles, toneles, cajas y todos los lugares que puedan albergar algún ítem, ya que nunca tendrás suficientes balas o Med Kits. No obstante, esto tiene un lado negativo y es que al disparar a los bidones la alarma se puede disparar. No olvides recoger todas las cosas que suelten los soldados muertos.

2º. Siete vidas

Recoge todas las vidas extras, ya que Bond empieza con cuatro vidas y éstas, a diferencia de otros juegos, variarán dependiendo de la pericia del jugador. En la primera fase empiezas con cuatro vidas y si descubres la vida extra, empezarás la siguiente con cinco. De igual modo, si pierdes alguna en el transcurso de la misión, también se reflejará en la siguiente.

3º. En su sencillez radica su belleza

En el juego encontrarás cinco jefes finales a los que podrás eliminar siguiendo estos sencillos consejos: corre esquivando sus ataques hasta que tengan que recargar sus armas, y cuando eso ocurra aprovecha para atacarles con el arma más potente que tengas. Asegúrate de que están en tu punto de mira, o fallarás tus ataques.

4º. La salud es lo primero

No es momento de ser ahorrativo, usa todos los Med Kits que necesites hasta que el contador de salud esté a falta de una o dos porciones de vida. Nuestra recomendación es ésta, puesto que si sólo estás a falta de una casilla para tener el medidor a tope, desperdiciarías parte del botiquín.

5º. Pies de plomo

Ten en cuenta que James Bond no es un carnicero. Has de ser sigiloso para poder acabar las misiones sin que se produzcan muchos tiroteos, si no, la alarma se dispararía. No empieces a disparar sin ton ni son, y cuando lo hagas, procura usar la PK7 o el Sniper Rifle para matar a los enemigos de forma silenciosa y así no alertar al resto.

6º. Cómo conseguir puntos

Es muy sencillo, lo único que debes hacer es destrozar el mobiliario. Esto, como ya te dijimos antes, no sólo te proporcionará puntos sino que además podrás hacerte con algunos ítems. Los puntos, sólo incentivarán tu afán de superación cada vez que juegues la misma misión.

Listado de armas

PK7

Esta pistola viene equipada con munición ilimitada y con un silenciador, pero es el arma que menos daño inflige a los rivales. Bond contará con esta pistola a lo largo de los diez niveles del juego.

Sniper Rifle

Es un arma tremendamente precisa, por lo tanto es perfecta para acabar con los enemigos situados a larga distancia.

Assault Rifle

Este es el arma con el que van equipados la mayoría de los esbirros de Carver. El Assault Rifle es ideal para las ocasiones en las que te veas involucrado en un tiroteo, ya que no es un arma sigilosa pero sí eficaz.

Auto 9mm

Sus características son similares a las del Assault Rifle, es decir, ruidosa y dispara una gran cantidad de munición. Lo que la diferencia es su tamaño, ya que físicamente se asemeja más a la PK7.

SMG 45

Este subfusil ofrece la mayor frecuencia de disparo de todas las armas del juego. La pena es que no está disponible en la mayoría de los niveles.

Gas Bombs

Cuando las lances al suelo provocarán una nube de humo tóxico. Procura alejarte de ellas en cuanto las tires. El lugar idóneo para usarlas son los pasillos.

GL 40

Sólo hay uno en todo el juego y lo tiene uno de los jefes finales. Este lanzagranadas es, sin duda alguna, el arma más potente, ya que con ella tendrás que derribar a un avión y destruir un par de barricadas.

Rocket Launcher

Como su nombre indica dispara cohetes, por lo tanto es un arma de largo alcance capaz de destruir torretas de un único disparo.

Infrared Sniper Rifle

Este rifle de francotirador tiene menos alcance que el otro, pero esto se ve compensado por el visor infrarrojo con el que está equipado.

STK Mines

A estas minas no se las debería calificar como armas, ya que no fueron concebidas para acabar con la vida de nadie. La utilidad de estas minas explosivas es la de adherirlas a una pared y provocar una explosión. Aún así, son más útiles de lo que parecen.





Misión 1
Outpost, Russian Border

Objetivos 1. Laser Designate Dish 2. Obtain Security Card 3. Escape On Skies.

Armas y gadgets PK7, Laser D y 2 Med Kits.

En el inicio del juego verás a uno de los mercenarios de Carver, pero afortunadamente está de espaldas. Mátalo, avanza hasta una verja y ábrela. De este modo podrás observar a un grupo de guardias patrullando. Acaba con todos y avanza hasta llegar a un búnker en el que hay un francotirador; esquívale e introdúcete en el susodicho búnker. Después de acabar con él, recoge la armadura y sal. Avanza hasta llegar a otro lugar en el que hay un búnker y una torre; mata a todos los tipos que aparezcan y dispara a un cajón que hay cerca de la torre (dentro hay una vida extra).

Atraviesa un túnel cercano y sigue en esta dirección hasta llegar a una nueva torre. Súbela, mata al francotirador que esta allí, usa el Laser D, enfoca la torre de comunicación (1), y presiona R1. A continuación verás como un avión destroza la instalación. Acto seguido llegará un avión del que descenderán tres guardias. Mátalos a todos (2) y recoge la Security Card. Ahora corre hacia la puerta del fondo y usa la tarjeta de seguridad. Lo siguiente que verás es a Bond subido en unos esquís. Ésta es la parte de la misión más sencilla de las tres, ya que lo único que tienes que hacer es esquivar los obstáculos como rocas o árboles y pelear con los adversarios (3). Para tumbarles deberás usar los botones R1 y R2. Al cabo de un rato llegarás al final del nivel y verás una corta escena en la que 007 huirá usando un paracaídas.



1


2



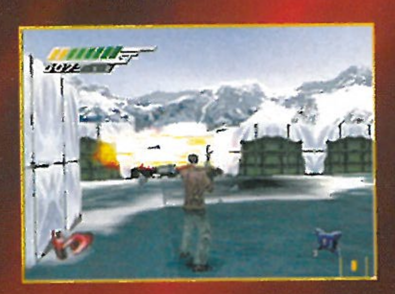


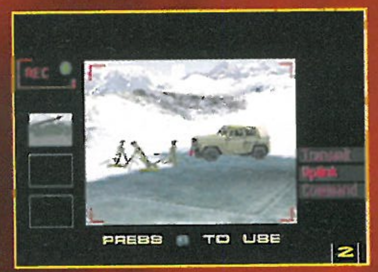
Misión 2
Arms Bazaar, Russian Border

Objetivos 1. Photograph Chopper 2. Photograph Mortars 3. Photograph Scud 4. Locate Cockpit Key.

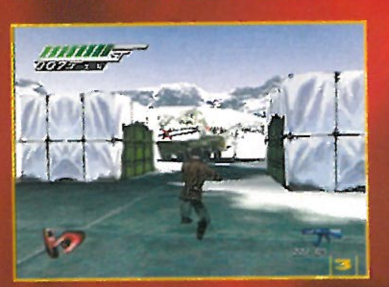
Armas y gadgets PK7, STK Mines, Sniper Rifle, Assault Rifle, Camera, STK Detn y 2 Med Kits.

Ahora te encuentras en un patio cuya única puerta está cerrada. Así pues, muévete por allí y acaba con los guardias. Vuelve al inicio del nivel y mira a la derecha; verás unas inmensas cajas. Usa ahí las STK Mines y después el detonador (1). Has descubierto el escondite del avión, pero desgraciadamente tendrás que enfrentarte a una comitiva de soldados. Después de darles su merecido podrás hacer la foto al chopper. Ahora camina hasta llegar a una gran puerta, mira a la derecha y verás un jeep y los morteros; saca la foto (2) y mira a la derecha de la


1



2


3

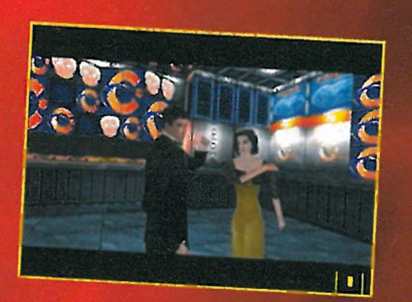

4

puerta, donde verás el Scud. Saca la pertinente foto [3] y avanza hacía la puerta, la cual se abrirá cuando te acerques. Te encuentras en la pista de aterrizaje de un jet privado, plagado de soldados. Ve hacia la derecha para encontrarte con el soldado que tiene la Cockpit Key, está escondido detrás de un muro [4]. Avanza hacía el jet, pero antes de subirte a él, recoge la vida extra que hay a la derecha. Ahora tienes dos opciones: disparar con el jet y destrozar todo lo que allí se encuentra (y conseguir más puntos), o bien salir de allí volando. La primera es más divertida.

Misión 3
Carver Media, Hamburg

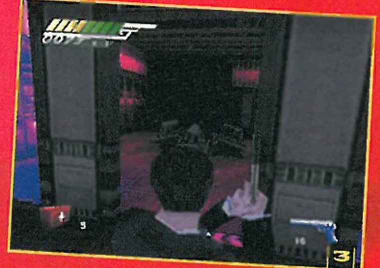
Objetivos 1. Rendezvous With Paris 2. Cut The Power 3. Destroy Central Computer 4. Escape.

Armas y gadgets PK7, SMG 45, 2 Med Kits y Cuff Links.



Comienza avanzando hasta llegar a una habitación en la que hay un par de guardias jugando a las cartas. Dispáralos, registra la habitación y recoge después una tarjeta. Abre una puerta y avanza por el pasillo. Sólo podrás abrir la última puerta. Tras ella te espera un guardia y la tarjeta que te dará acceso al ascensor. Ahora tienes que volver al pasillo y subir al elevador. Aparecerás en una nueva habitación, muy cerca de la cual hay unos cuantos enemigos. Acaba con todos ellos (no te molestes en recoger los ítems ya que muy pronto te despojarán de ellos) y avanza por un pasillo hasta encontrar a Paris [1]. Tras una breve escena aparecerá Carver, que tras noquearte te arrestará. Cuando vuelvas a tomar el control de James Bond, te encontrarás encerrado en una habitación y además, descubrirás que has sido despojado de todas tus armas. Lo que tienes que hacer a continuación es acercarte al espejo y usar los gemelos para que este explote, dejando visible de esta manera el próximo cuarto. En esta nueva habitación hay una pistola sobre una mesa, pero también hay un guardia. Tendrás que hacerte con la pistola para conseguir eliminar al adversario. Después de conseguir esto tendrás que buscar el ordenador, que se encuentra en la misma habitación, y conseguir desconectarlo [2]. Una vez que lo hayas hecho, abre la puerta de la sala. Desde esta posición podrás ver el ordenador central [3], dispáralo y recorre después el pasillo de la izquierda para acabar llegando a la habitación en la que encontraste la tarjeta del ascensor. Ahora encontrarás aquí la vida extra correspondiente a este nivel. Ya sólo te queda avanzar hasta llegar al final de esta fase [4] y conseguirás escapar del lugar y concluir el nivel.





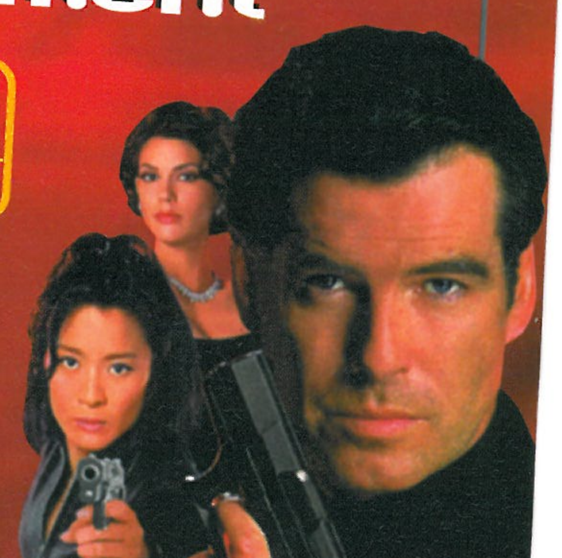


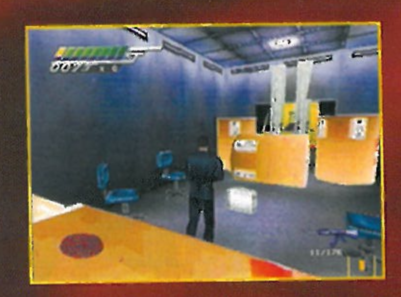
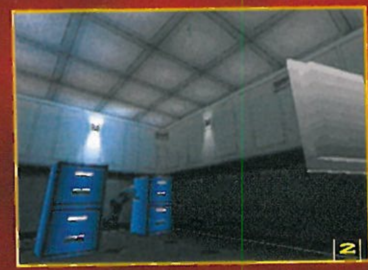
Misión 4
Pressing Engagement

Objetivos 1. Find Gupta´s Briefcase 2. Retrieve Hidden Encoder 3. Minimize Civilian Casualties 4. Escape From Building.

Armas y gadgets PK7, Rifle Assault, 2 Med Kits y F. Scan.

Ve por el pasillo de la izquierda y mata al guardia. Sigue caminando por ese pasillo hasta que te encuentres a dos guardias más, acaba con ellos y baja las escaleras para llegar a la entrada de la factoría. Avanza hasta encontrar una habitación a la derecha, entra en ella y abre el maletín [1]. Vuelve al pasillo que daba acceso a la factoría e intenta abrir la puerta de la derecha. Cuando lo hagas te darás cuenta de que esta cerrada electrónicamente, así que usa el F. Scan para abrirla. Recorre este nuevo pasillo hasta llegar a la ultima habitación, entra en ella y acércate al cuadro de la derecha. Cuando lo hayas hecho »





» aparecerá un mensaje que te indicará que hay algo oculto. Lo que tienes que hacer es empujar el archivo [2] que hay en esa misma habitación. Ahora tienes que dirigirte hacia el cuadro y usar el F. Scan para poder abrir la caja fuerte. Vuelve a la factoría, con mucho cuidado ya que habrá multitud de guardias esperándote. Así mismo, procura no herir a los civiles que anden por esos lares [3] en el tiroteo. Cuando llegues a la factoría, camina por el lado izquierdo para encontrar otra vida extra. Sigue avanzando hasta llegar al final del nivel [4].

Misión 5
Hotel Atlantic, Hamburg

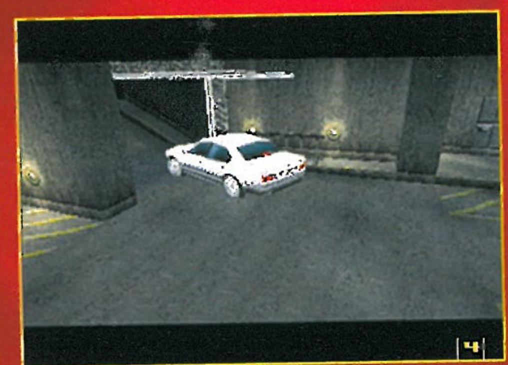
Objetivos 1. Talk To Bartender 2. Activate Service Elevator 3. Meet with Paris 4. Escape the Hotel.

Armas y gadgets PK7 y 1 Med Kit.

Verás a dos guardias hablando. Tienes dos opciones: dispárles y conseguir sus armas o no hacerlo. Si no les disparas ellos tampoco te atacarán. En este nivel, los guardias no te atacarán hasta que hayas hablado con el camarero. Entra en el hotel y mata a todos los enemigos que aparezcan, avanza a la siguiente habitación, habla con el camarero [1], y dispara a todos los que se te acerquen. Tras eso, corre hacia el otro lado del mostrador, recoge la llave que dejó el barman y entra en la cocina. Busca el ascensor. Cuando le veas descubrirás que está apagado y que tienes que buscar el botón que lo acciona. Vuelve al inicio del nivel y entra en la habitación que está detrás del coche, y presiona el botón [2] para activar el ascensor. Vuelve a la sala en la que estaba el elevador y úsalo. Llegarás a un pasillo. Entra por la puerta que está a la izquierda del ascensor. Avanza hasta encontrarte con el Doctor Kaufman. Este es uno de los cinco jefes finales del juego. Para acabar con él corre esquivando su Shuriken o escóndete detrás de las columnas y procura dispárle en la cabeza (hace más daño). Cuando se te agote la munición ataca a los guardias que vengan para conseguir más munición. Tras matarle tendrás que subir unas escaleras y buscar a Paris [3]; cerca de esta habitación se encuentra otra vida extra. Tu última tarea es la de regresar al coche. Para ello tendrás que proteger a la chica y volver al inicio del nivel para conseguir huir en el coche [4].







Misión 6 Convoy, Swiss Alps

Objetivos 1. Rendezvous With Q. 2. Destroy Terrorist.

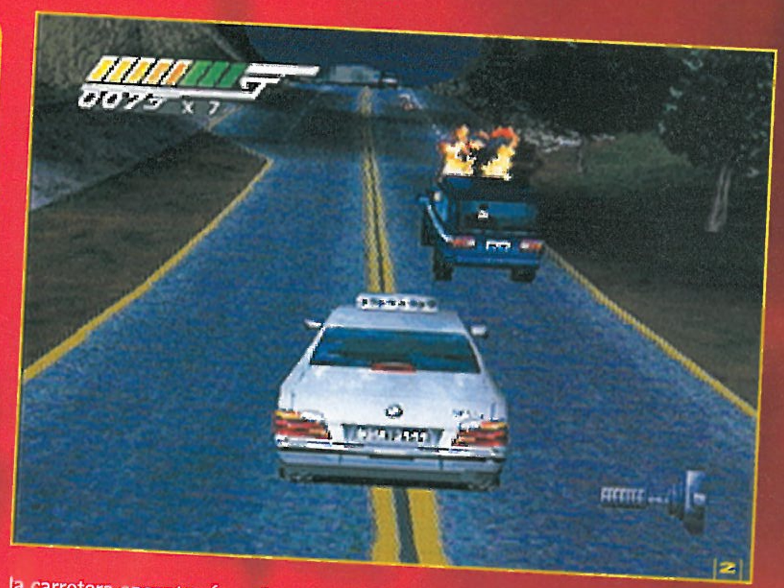
Armas y gadgets PK7, Infrared Sniper Rifle y 2 Med Kits.

Este no es sólo uno de los niveles más cortos del juego, sino también uno de los más divertidos, ya que tendrás que conducir un BMW. Para acabar con éxito esta fase avanza



1

por la zona de los árboles y dispara a los cuatro soldados que rondan por ahí (ayúdate del Infrared Sniper Rifle para localizarles). En el camino podrás coger varios ítems. Camina hasta encontrar a Q [1], te dará las llaves del coche: Sube a él y disponte a acabar con los ocho coches rivales. Acelera hasta que consigas encontrar al primer coche, dispárale y esquiva las minas que te lanzará. Debes evitar todos los obstáculos que encuentres en tu camino. Repite esta técnica para acabar con todos los coches. En



2

la carretera encontrarás varios botiquines que te serán muy útiles a la hora de recuperarte de las minas. Antes de destrozar el último coche [2], espera a que se acerque al final del nivel, es ahí donde se encuentra la vida extra. Tras conseguirla, destruye el coche y concluirás el nivel.



Misión 7 Ski Ridge, Hokkaido

Objetivos 1. Infiltrate Camp On Skies 2. Disable Security System 3. Obtain Security Pass 4. Eliminate Isagura.

Armas y gadgets PK7, Assault Rifle, Infrared Sniper Rifle, Auto 9 MM, 2 Med Kits y F. Scan.

Para infiltrarte en el campamento terrorista con tus esquís tendrás que evitar a montones de guardias, esquivar muchos obstáculos y acelerar siempre, porque sino acabarás cayendo montaña abajo. Después de seguir estas indicaciones, terminarás llegando al campamento terrorista [1]. Gira a la derecha y encontrarás otra vida extra, cerca de un vehículo. Entra en los barracones, en el más cercano hay algunos ítems, y en el que está más alejado y a la izquierda, encontrarás un ordenador. Presiona O [2] y habrás completado un nuevo objetivo. Avanza hasta encontrarte con una gran puerta, ábrela y sube una torre que hay a la derecha [3]. Encima de esta edificación verás el pase de seguridad. Busca una gran barraca, entra en ella y avanza hasta encontrar una puerta que no puedes abrir. Usa el F. Scan y entra en la sala en la que esta Isagura [4]. Este hombre te atacará con unas bombas de gas; esquívalas ya que son tóxicas. El mejor arma para acabar con este tipo es el Infrared Sniper Rifle, ya que te permite ver a través del humo. Tras eliminarle, se abrirá un pasillo por el que tendrás que huir.



1



2



3



4



Misión 8
CMGN Tower, Saigón

Al inicio de esta fase te encontrarás en un tejado, más concretamente enfrente de un ascensor que has de activar. Date la vuelta y dispara a los dos guardias que hay detrás de ti. Avanza y acaba con cuatro guardias más, sigue avanzando hasta llegar a una bifurcación, elige el ramal de la derecha y mata a un par de guardias para así poder conseguir una llave. Ahora vuelve a la bifurcación y ve por el otro camino, usa la llave sobre un panel [1] y vuelve al ascensor.

Objetivos 1. Activate Roof Elevator 2. Go Down Two Floors 3. Destroy Weapon Crates 4. Retrieve Data Disk 5. Escape From Building.

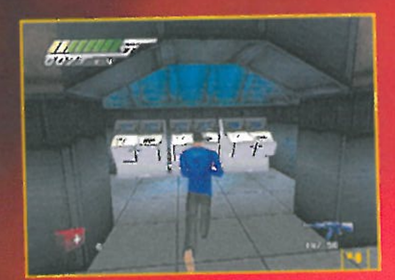
Armas y gadgets PK7, Auto 9 MM y 2 Med Kits.

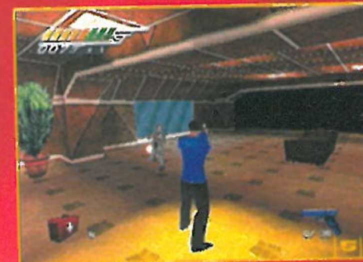
Aparecerás en un pasillo, recórrelo para poder encontrar otra vida extra y entra en una habitación. Acércate a la cadena musical y presiona O para descubrir un pasadizo secreto. Entra por él, hazte con la llave, vuelve al ascensor [2] y desciende al segundo piso. Ahora avanza hasta que encuentres dos cajas, aléjate de ellas y dispáralas [3]. Recorre el único camino que hay, éste te llevará a una habitación con una puerta y un espejo, entra por la puerta y recoge el disco [4]. Vuelve a donde estaba el espejo y dispáralo [5]. Tras él está la salida de este nivel.











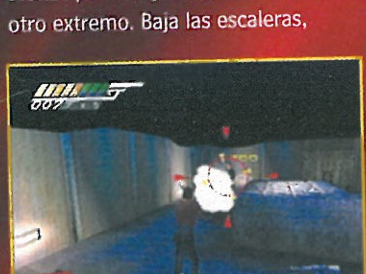


Misión 9
Market District, Saigón

Camina hasta encontrarte con dos guardias, mátalos y abre la puerta que estaba custodiando el primero. Mata a los dos guardias que hay aquí y sal por la otra puerta. Así volverás a estar en las calles de Saigón. Ve por la derecha hasta encontrar unas escaleras, súbelas y avanza por el tejado hasta llegar al otro extremo. Baja las escaleras, avanza hasta volver a la calle, gira a la derecha abre una puerta y avanza hasta conseguir una vida extra. Ahora vuelve al ramal anterior y ve por la izquierda. Mata a otro guardia, entra por la puerta que custodiaba, y avanza hasta llegar a un tejado en el que te esperan dos guardias y un soldado con un lanzacohetes. Para acabar con él tendrás que correr mientras dispara y atacarle [1] cuando recargue o corra. Cuando

Objetivos 1. Aquire AL66 2. Destroy Barricades 3. Defeat Helicopter 4. Decode Data Disk 5. Minimize Civilian Casualties.

Armas y gadgets PK7, Assault Rifle y 2 Med Kits.









hayas matado a los tres soldados coge el AL66. Abre la puerta que está en el tejado y avanza hasta encontrarte con la barricada. Usa el AL66 para destrozarla [2]. Avanza y derriba algunas barricadas más, recorre las calles hasta llegar a un patio en el que hay dos civiles, cuatro soldados y un pozo. Mata a los soldados y continúa tu camino. Llegarás a una puerta, ábrela. Ahora tendrás que derribar un avión, para lo que debes usar el Lanzacohetes. Apunta bien y dispara [3]. Cuando lo destruyas abre otra puerta y observa el cuarto objetivo. No te vamos a dar el código, ya que cuando tecleas la contraseña la consola te mostrará las coordenadas correctas, es cuestión de memoria [4]. Él último objetivo es no matar a los civiles. Los distinguirás fácilmente: visten de forma diferente, se agachan cuando hay un tiroteo y no disparan [5].



Misión 10
Stealth Boat, Ha Long Bay

Entra por la puerta de la izquierda y cuando llegues a un ramal, ve por la izquierda. Acabarás llegando a una sala en la que veras varias cajas y un soldado escondido. Dispara a las cajas para que exploten y maten al soldado. Sigue por ese camino y entra en una nueva habitación [1], pulsa O cuando estés cerca del ordenador y comunícate con M. Sal de esta habitación y mata a los guardias. Uno de ellos soltará una llave, cógela y entra por una puerta que antes no pudiste abrir. En esta sala deberás matar a un par de enemigos y coger otra llave. Tras hacerlo, vuelve al inicio del nivel, abre la otra puerta y avanza hasta llegar a la habitación en la que está el penúltimo jefe final del juego. Ocúltate detrás de las cajas y ponte a dispararle a la cabeza. Recoge la llave de la celda, el GL40 y el resto de los ítems y abre la otra puerta que hay en esta habitación. Destroza un bidón, recoge la vida extra y libera a Wai Lin [2]. Avanza hasta llegar al inicio del nivel y sigue por la otra puerta.

Camina un poco y abre la puerta que tienes enfrente para llegar a una habitación en la que está el misil. Desciende e interactúa con el panel del misil [3]. Sube a las habitaciones que hay enfrente del panel y mata a un guardia para conseguir de esta forma otra llave. Atraviesa otra puerta, mata a un par de guardias y pelea con Carver [4]. Usa el GL40 para que tu enemigo no presente mucha resistencia. Tras abatirlo, vuelve al panel y usa la tarjeta que recogiste con anterioridad [5]. Vuelve corriendo al inicio del nivel [6] para contemplar el final del juego.

Objetivos 1. Contact M Via Comm Link 2. Rescue Wai Lin 3. Find Missile Panel 4. Stop Missile Launch 5. Defeat Carver 6. Escape.

Armas y gadgets PK7, SMG 45, Assault Rifle y 2 Med Kits.













ESTRATEGIAS**PASSWORDS**CÓDIGOS**CONSEJOS**

De la A a la Z

TRUCOS NUEVOS · TRUCOS DE LOS LECTORES · JUEGOS PLATINUM · JUEGOS PRECIO ESPECIAL · JUEGOS PRECIO NORMAL

[#]

24 HORAS DE LEMANS

Para activar estos trucos introduce los siguientes passwords como si fueran el nombre del piloto.

- **Cualquier coche en Modo LeMans:**
Pon como nombre TATOO y, después, en la pantalla de selección de vehículo pulsa: **START + L2**.
- **Ganar siempre:**
El nombre es FIRSTON.
- **Audi '99 Prototype:**
Pon como nombre MAYOU.
- **En Hawai:**
El nombre es JACKPOT.

40 WINKS

- **40 duendes rescatados:**
Dentro de tu casa pausa el juego, presiona **Select** y pulsa:
←, ↓, →, →, →.
- **Todas las llaves:**
Igual que antes, pero pulsa:
●, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**.
- **50 Zzz's:**
Pausa en cualquier momento, presiona **Select** y pulsa:
→, **L1**, ↑, **R1**, **L1**
- **10 Lunas:**
Igual que antes y pulsa:
↑, **L2**, ←, **R2**, ←.
- **Modo Cabezón:**
Igual, con esta secuencia:
L1, ↑, →, **L2**, ↑.



ABE'S EXODDUS

- **Encontrar a todos los mudokkons:**
La mayoría de los mudokkons están en zonas ocultas que suelen estar señalados por botellas de SoulStorm. Explora la zona donde veas la cerveza y salvarás a tus 300 amigos.
- **Imágenes de vídeo:**
Mantén presionado **R1** en el menú principal y pulsa:
↑, ↓, ←, →, ■, ●, ▲, ●, ■, ●, ↑, ↓, ←, →.
- **Cómo pasar de área:**
En cualquier momento del juego presiona **R1** y pulsa:
●, ●, ✖, ✖, ■, ■.
No podrás rescatar a los mudokkons que dejes atrás.
- **Ser invencible:**
Durante el juego presiona **R1** y pulsa esta secuencia:
▲, ■, ✖, ↓, ↓, ↓, ▲, ■, ✖.

ABE'S ODDYSEE

- **Acceso a todos los niveles:**
Ve a la pantalla del menú principal e ilumina "Options". Presiona:
↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, → ← mientras mantienes pulsado **R1**.
Aparecerá un nuevo menú desde el que podrás elegir fase.
- **Todas las escenas:**
Ilumina "Options" y mientras pulsas **R1** presiona:
↑, ←, →, ■, ●, ■, →, ←, ↑, →.
Aparecerá un menú para elegir la escena que prefieras ver.
- **Todas las canciones valen:**
Una vez que hayas activado este truco cualquier sonido que emitas anulará los puzzles musicales y de voz.
En cualquier momento mantén pulsado **R1** y sin pausar pulsa:
↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, →.

ACE COMBAT 3

- **Misión Simulador:**
Acceder a esta nueva misión no te va a resultar nada sencillo, porque para conseguirlo tendrás que finalizar el juego cinco veces, con cinco finales distintos y con la misma nave. Cuando termines el quinto final, Simon te permitirá jugar en la Misión Simulador.
- **Controlar la repetición:**
Con los botones ●, ✖, ■, ▲, **L1** y **R1**, podrás modificar las imágenes de las repeticiones para buscar un enfoque más espectacular o descubrir los errores que te han llevado al fracaso. Prueba, es digno de verse.

ALIEN RESURRECTION

En el menú principal pulsa:
●, ←, →, ●, ↑ + **R2**.
Ahora puedes acceder al Menú de trucos desde el Menú de Opciones. Aquí encontrarás trucos como: Modo Dios, Todas las Armas, Munición Infinita, Oxígeno Infinito, Selección de Nivel...
- **Modo de investigación:**
En el menú principal pulsa:
Cuadrado, Arriba, Abajo, Círculo, Izquierda + R1. Ahora ya puedes elegir el Modo "Investigación" en la pantalla de opciones.

ALIEN TRILOGY

- **Passwords:**
Ventajas: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON
Elegir nivel: GOLVLxx. Sustituye las "xx" por el número del nivel por el que quieres comenzar a jugar.
Invencibilidad: FVNKYG1BBON
Todas las armas: F1SH1NGFORGVNS
Escudo ilimitado: F1LLMYPOCK1TS

ALL STAR TENNIS

- **Cabezones y pies grandes:**
Durante cualquier momento de un partido, pausa el juego y pulsa y mantén apretados:
L1 +L2 +R1+R2. Al hacerlo las cabezas y los pies de los jugadores destellarán, y al volver al juego habrán crecido increíblemente.

APOCALYPSE

- **Check point:**
Al activar este truco pondrás en funcionamiento los puntos de salvar (Check Point) de los distintos niveles. Comienza una partida, pausa y mientras presionas **L1** pulsa:
■, ●, ✖.
- **Todas las armas:**
Para tener el arsenal al completo, pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa esta secuencia:
■, ●, ↑, ↓, ✖, ■.
- **Recuperar energía:**
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ■, ✖, ▲, ●.
- **Invencibilidad:**
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa:
↓, ↑, ←, →, ▲, ↑, →, ↓.
- **Abrir los niveles:**
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ▲, ↑, ✖, ↓.
- **Vidas Infinitas:**
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ▲, ●, ✖, ■.

ARMY MEN AIR ATTACK

- **Passwords multijugador:**
Misión 2: Going Car-Razy:
✖, ↓, ← (x2), ■, ● (x2), →.
Misión 3:The Train That Could: ▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑.
Misión 4: Tan Terror Troy:
↓ (x2), ■ (x2), ←, →, ●, ✖.
Misión 5: Bug Bath:
→ (x2), X, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
Misión 6: Uninvited Guests:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →.
Misión 7: Ants In the Pants:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →.
Misión 8: Saucer Attack:
→, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓.
Misión 9: The Heat Is On:
● (x2), →, ↑, →, ↑, ✖ (x2).
Misión 10: The Melting Pot:
✖, ↓ (x4), ✖, ←, →.
Misión 11: River Rapids Riot:
▲, ↑, ●, ↓, ■, ←, ✖, →.
Misión 12: Nightmare Teddy:
↑ (x2), ▲ (x2), ← (x2), ● (x2).
Misión 13: Demolition Time:
←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Misión 14: Pick Up The Pieces:
← (x2), ↑, → (x2), ↑, ↓, ✖.
Misión 15: Have an Ice Day:
■, →, ←, ● (x2), ↑, ↓, ■.
Misión 16: ▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑.
- **Passwords un jugador:**
Misión 2: →, ↑, ■, ✖, ↑, ●, ↑, →.
Misión 3: ←, ↓, ←, ↓, ↑ (x4).
Misión 4: ■, ✖, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ■.
Misión 5: ● (x2), ■, ↓ (x2), ■, ✖ (x2).
Misión 6: ✖, ↑, ●, ↓, ▲, ←, ■, →.
Misión 7: ↑, ↓ (x3), →, ← (x3).
Misión 8: ← (x2), ▲, → (x2), ▲, ↑ (x2).
Misión 9: ■ (x3), ●, ↓ (x3), ←.
Misión 10: ●, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓ (x2).
Misión 11: ▲, ●, ▲, ●, ↑, ↑, ↓, ↓.
Misión 12: ↑, ↓, ←, →, ●, ●, ↑, ■.
Misión 13: ✖, ← (x3), ■, ▲, ●, ✖.
Misión 14: ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Misión 15: ↓ (x4), ✖, ✖, ●, ●.
- **Todos los copilotos:**
Introduce como password:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

ARMY MEN: SARGE´S HEROES 2

- **Passwords de nivel:**
02-FLLNGDWN
03-GTMLK
04-CHLLBB
05-CLSNGN
06-DGTHS
07-FRNKNSTN
08-BDBZ
09-LBBCK
10-DSKJB
11-GTSLP
12-SMLLVLL
13-CHRGT
14-NTBRT
15-RDGLR
16-FSTNLS
17-WHSWZRD

ARMY MEN 3D

- **Todas las armas y munición ilimitada:**
Comienza una partida y pausa el juego el juego, después pulsa:
■, ●, **R1**, **L1**, **R1 + R2**.
Tienes que ser muy rápido porque sólo tienes dos segundos. Sabrás que el truco ha funcionado si ves aparecer las palabras "Power Up".
- **Invencibilidad:**
En la misma pantalla, pulsa:
■, ●, **L1**, **L1+L2**.
Es igual de difícil que antes. Al activarlo podrás ver la palabra "Invencibility". Cuando tu personaje muera aparecerá otro sustituyéndole.

ASTERIX

- **Selección de nivel:**
En la pantalla de elección de idioma presiona ▲ y, sin soltarlo pulsa repetidamente: ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑ hasta que en la pantalla aparezcan las palabras "Cheat Menu Accept". Comienza una partida, y tras la intro verás un menú en el que podrás seleccionar el nivel que quieras jugar.

ASTEROIDS

- **La cuarta nave:**
En la pantalla del título, pulsa rápidamente la siguiente secuencia:
▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■.
- **Selección de nivel:**
En la misma pantalla, presiona **Select** y pulsa:
■, ▲, ●, ▲, ▲, ■, ●.
Ahora, mientras estés jugando pulsa **Select** y **Start** simultáneamente. Aparecerán una serie de nuevas opciones, entre las que se encuentra la de seleccionar el nivel.
- **Trucos para el modo clásico:**
Esta serie de trucos sólo funciona en el modo de juego Classic Asteroids. Pausa el juego en cualquier momento e introduce estos códigos:
- 99 vidas:
↑, ✖, ↓, ▲, ←, ■, →, ●.
- Una vida extra:
↑, ↓, ←, →, ●, ■, ✖, ▲.
- Invencibilidad:
↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ▲, ▲.

ASSAULT

Todos estos trucos se introducen en la pantalla donde aparece el mensaje "Press Start", pero sólo tienes 3 segundos para completar cada uno, así tienes que ser rápido.
Si lo haces correctamente la pantalla parpadeará.
- **Cabezas Grandes (héroes):**
■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, ▲.
- **Cabezas grandes (aliens):**
■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, ✖.
- **Más velocidad:**
✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, **L2**, **R2**.
- **Más Colorido:**
←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←.

[B]

BATMAN & ROBIN

- **Invencibilidad:**
Estos superhéroes, a pesar de los que piensan muchas personas, no son invencibles. Sólo llegan a serlo cuando introducimos este jugoso truco en la pantalla del menú:
L1, **R2**, **R1**, **L2**, **Select**, ✖, ●.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Ve a la opción "Código de Entrada".
- **La tribu Brandon:** MSLGNG
- **La tribu Cassandra:** NSTYGRL
- **Seleccionar nivel:** BCKDR
- **Escoger tanque:** THRTN
- **Todas las armas:** SRTHMB

BICHOS

- **Vidas extra:**
Si eres paciente podrás ganar un buen puñado de vidas extra. Entra en el nivel de entrenamiento y recoge las letras de la palabra FLIK para obtener un vida. Repítelo tantas veces como vidas quieras tener. Es lento, pero seguro.

BLOODLINES

- **Personajes ocultos:**
Introduce estos passwords:
Jon: UNMASKED
Daria: DOMINATION
Joe: JUJOFEVRY1
Angor: CLAWEDFIST
- **Modos de juego ocultos:**
Introduce estos passwords:
Modo voz: TONGUEBATH
Modo Experto: SKUPASTYLE
- **Galería de imágenes:**
Pon como passwords LEONARDO.

BLOODY ROAR 2

- **Cómo ejecutar los Beast Drive más fácilmente:**
Si te resulta muy difícil ejecutar los ataques Beast Drive, puedes intentarlo con esta combinación:
← + ▲ + ●.
- **Descubrir a Gado:**
Completa el modo Arcade con cualquier personaje en el nivel de dificultad establecido por defecto.
- **Descubrir a Shen Long:**
Para obtenerlo debes vencerle en el escenario especial, sin continuar. Sus técnicas son iguales a las de Long.
- **Modo Experto:**
Para acceder a este dificilísimo modo de juego, mantén presionados los cuatro botones **L** y **R** mientras que seleccionas cualquier modo de juego.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

- **Selección de nivel:**
Desde la pantalla en la que Bugs Bunny selecciona una época, colócate en una interrogación y manteniendo apretados los botones **L2 + R1**, pulsa esta secuencia:
✖, ■, **R2**, **L1**, ●, ✖, ■, ■, ■.
Para obtener dos nuevas ventajas extra debes comenzar una partida y, sin pausar el juego, pulsar:
✖, ■, **R2**, **L1**, ● y ✖.
Después, introduce estos códigos:
- **99 zanahorias:** ■, ■, ▲.
- **Para ver el final:** ▲, ■, ▲.

BUST-A-MOVE 2

- **Nuevas fases:**
En las pantalla "Game Start", "Time Attack", y "Options" pulsa este código y entra en el modo puzzle:
R1, ↑, **L2**, ↓.
- **Escoger personajes en el modo puzzle:**
Métete en la opción Puzzle, y en la pantalla en la que eliges entre A y B, pulsa la siguiente secuencia de botones lo más rápido que puedas:
←, ←, ↑, ↓, y **L1+L2 + R1 + R2.**
- **Llegar al final:**
En la pantalla "Start" pulsa:
✖, ←, →, ✖.
Con esta sencilla combinación se te abrirán todos los caminos.
- **Código con sorpresa:**
Pulsa en la pantalla del título:
✖, ←, → y ✖.
Sabrás que el truco funciona si ves aparecer a un hombrecito.

BUST A GROOVE

• Baila con dos modelitos:
Para conseguir los vestuarios alternativos de los bailarines, tan sólo tienes que presionar SELECT antes de elegir a tu personaje con la ✖.

• Los movimientos que más puntúan:
Cada personaje tiene un movimiento oculto que os permitirá ejecutar combos con una puntuación más alta. Este movimiento sólo debes ejecutarlo en el momento en que la cámara deja de enfocar a los dos bailarines para centrarse en nuestro personaje. Debes introducir este comando en lugar del primero que nos propone el juego, para luego seguir con los movimientos nuevos que irán apareciendo en pantalla:
Heat: ↑, ↓, ↑, ●.
Frida: ↑, ↓, ↑, ●.
Strike: ↑, ↑, ←, ●.
Hamm: ↓, →, ↑, ●.
Kelly: →, ←, →, ●.
Shorty: ↓, ↓, ↓, ●.
Hiro: →, ↑, ↓, ●.
Pinky: ↑, ←, ↑, ●.
Gas-O: ←, ↓, →, ↑, ●.
Kitty N: ↓, ↓, →, ●.
Capoeira: →, ↑, →, ✖.
Robo-Z: ↑, ↓, ←, →, ●.
Columbo: ↓, ↓, ↓, ●.
Burguer Dog: ↓, →, ↑, ●.



CARDINAL SYN

• Liberar a los subjefes
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de inicio del juego. Oirás un sonido metálico si lo haces correctamente.
Kahn: ↑, ↑, ↓, ↓, ▲.
Stygian: ←, →, ←, →, ▲.
Redemptor: ↑, ↓, ←, →, ●.
Juni: ↑, ←, ←, ↑, ●.
Mongwan: ↓, ↓, ↓, ↑, ▲.
Vodu: ←, ←, ←, ↑, ●.
Bimorphia: →, →, →, ↓, ■.
Moloch: ↑, →, ↓, ←, ■.

CIVILIZATION II

• Dinero ilimitado:
Si quieres contar con fondos ilimitados en el juego, sólo tienes que crear una ciudad y después entrar en las opciones. A continuación, sustituye el nombre de tu ciudad por _CasH. Es muy importante que presiones el botón R1 del pad cuando introduzcas la "H". De este modo obtendrás 30.000 monedas extra, que prácticamente se hacen ilimitadas si tenemos en cuenta que puedes repetirlo cuantas veces quieras a lo largo del juego.

COLIN MCRAE RALLY

Introduce cualquiera de estos códigos en lugar de tu nombre:
• Peasouper: Niebla.
• Buttonbash: Aceleramos machacando los botones.
• Heliumnick: Cambia la voz del copiloto.
• Directorcut: Permite "jugar" con las repeticiones.
• Moreoomph: Motores con el doble de potencia.
• Forklift: Dirección en las 4 ruedas.
• Blancmange: Comienza a jugar en el modo rally o en el modo trial y verás, como el coche se vuelve gelatinoso.
• Nightrider: Conducir siempre de noche, algunos circuitos cerrados están abiertos. Si volcamos, las luces se apagarán y un rayo nos devolverá a la pista.
• Kitcar: Este truco activa el Super Turbo. Para ello, pulsa Select cuando veas que la barra verde está llena.

CRASH TEAM RACING

• Circuitos Extras: Mantén pulsados L1 y R1 y luego pulsa en el menú principal:
→ + → + ← + ▲ + → + ↓ + ↓.
• Máscaras ilimitadas: Mantén pulsados L1 y R1 y luego pulsa en el menú principal:
← + ▲ + → + ← + ● + → + ↓ + ↓.
• Bombas ilimitadas: Mantén pulsados R1 y L1 y luego pulsa en el menú principal:
▲ + → + ↓ + → + ↑ + ▲ + ←.
• Turbo: Mantén pulsados R1 y L1 y luego pulsa en el menú principal:
▲ + → + → + ● + ←.
• Kart invisible: Mantén pulsados R1 y L1 y luego pulsa en el menú principal: ↑ + ↑ + ↓ + → + → + ↑.
• Frutas ilimitadas: Mantén pulsados R1 y L1 y luego pulsa en el menú principal:
↓ + → + → + ↓ + ↓.



Por Andrés Encinar.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Introduce cualquiera de estos nombres en la opción Crear perfil de Conducto. Algunos necesitan confirmarse en la opción Trucos del menú Opciones. Si ves que el truco no funciona, actívalo en esta pantalla.
• Todos los circuitos:
HELLOCLEVELAND
• Todos los coches:
ONECAREFULOWNER

• Lancer Road: OFFROAD
• Sierra Cosworth: JIMMYSCAR
• Ford Puma: COOLESTCAR
• Mini Cooper: JOBINITALY
• Disparar Bolas de Fuego usando el freno de mano: (sólo funciona en el modo arcade): GREATBALLSOF
• Choques con rebote (sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales): RUBBERTREES
• Supercamión (éste truco sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally): EASYROLLER
• Gravedad reducida (sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally): MOONLANDER
• Coches agresivos (sólo funciona en el modo arcade): NEURALNIGHTMARE
• Turbopropulsión (sólo en las contrareloj y en etapas individuales): ROCKETFUEL
•Coches más rápidos (sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally): PRUNEJUICE
· Modo Sombra
Para conseguir este modo, que en realidad es una vista exterior del coche, solo tenemos que pulsar: **R2** + ▲.

COLONY WARS: RED SUN

• Menú de trucos:
Selecciona la opción "Conectar" del menú principal y cuando aparezca la pantalla "MagentaStation" pulsa : **R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT.**
Si lo haces rápido, en la parte inferior de la pantalla aparecerá una nueva opción llamada Ayuda. Ahí accederás a una pantalla donde puedes introducir cualquiera de estos passwords:
• Invencibilidad: Awrate
• Todas las naves: Greyam_, Beard
• Mejoras de la nave:
Break _and_Enter

COLONY WARS: RED SUN

• Invulnerabilidad:
Ve a la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) y pulsa
R2 + R2 + L2 + L2 + R1 + R1 + Select + Select. Ve ahora a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: A en mayúscula, y las letras W,R,A,T,E en minúsculas, todo seguido.
• Todas las armas:
Ve a la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) y pulsa
R2 + R2 + L2 + L2 + R1 + R1 + Select + Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: B en mayúsculas, y las letras I,G en minúsculas, todo seguido. Haz un espacio ahora y continua el código introduciendo D en mayúscula, seguido de las letras A,D,D, Y en minúscula. Cuando comiences tu misión tendrás acceso a todas las armas primarias y secundarias.
• Nitro infinito:
Ve a la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) y pulsa
R2 + R2 + L2 + L2 + R1 + R1 + Select + Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: J en mayúsculas, seguido de las letras A,L,F,E,R,E,Z,I en minúsculas.
• Conseguir todas las naves:
Ve a la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) y pulsa
R2 + R2 + L2 + L2 + R1 + R1 + Select + Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: G en mayúsculas, y las letras R,E,Y,A,M en minúscula, todo seguido.
Haz un espacio ahora y continua el código introduciendo B en mayúsculas, y las letras E,A,R,D en minúscula todo seguido. Si lo has introducido bien, cuando vayas a la opción de Mejor nave, descubrirás que puedes seleccionar cualquier nave para iniciar tu aventura.





Por David Enebral.

• Mejoras de las armas: Armoury
• Todas las armas: Big_Daddy
• Turbo infinito: Jalferezi
• Super armas: ROCKWROK
• Armas Secundarias infinitas: Sly_n_Devious
Escribe las letras tal y como están aquí. Recuerda que "_" es un espacio.

COOLBOARDERS 3

Utilizando en el modo torneo estos tres códigos podrás jugar en cualquier circuito y utilizar cualquiera de los esquiadores. Además, con el tercero podrás ponerles cabezones. Para ello, sólo tienes que introducir los códigos como nombre del jugador:
• Las pistas: WONITALL
• Los personajes: OPEN_EM
• Modo cabezón: BIGHEADS (Para activar este truco, pausa).

COOLBOARDERS 4

• Todas las pistas, personajes y tablas:
Ve a la pantalla de "One Player" e introduce como nombre ICHEAT.
• Eventos Especiales:
Para abrir estos eventos tienes dos opciones, conseguir medalla en todas las pruebas anteriores o, más fácil, introducir como tu nombre este código: IMSPECIAL.

CRASH BANDICOOT 2

• Vidas Extras
En la puerta Level 8 Bear It, se encuentra sentado delante un osito blanco. Cuando has conseguido el Cristal salta sobre el oso y conseguirás vidas extras.

CRASH BANDICOOT 3

• Demo oculta:
Para jugar una demo de *Spyro the Dragon* pulsa: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■.
• Crash Dash:
Antes de hacerte los niveles Contrarreloj, derrota a Cortex. Obtendrás el poder "Crash Dash", y que correrás más rápido.
• Contrarrelojes fáciles:
Los niveles de motocicleta son más fáciles si esperas a que el resto de los vehículos se alejen. Espera un minuto y empieza.
• Vida extra:
· Nivel Sphynxonator: Camina hacia atrás al empezar el nivel. Verás cuatro cajas. Una de ellas tiene una utilísima vida extra.
· Nivel Dino Might: Pega un doble salto sobre la gema amarilla y verás unas cajas de acero. Para hacerte con cinco vidas, mantén pulsado ● y presiona ✖ para saltar. En lo más alto, presiona ✖ para realizar un triple salto y llegar a las cajas.

CRASH TEAM RACING

• Personajes secretos:
En la pantalla del menú principal aprieta a la vez **L1** y **R1**, y mete cualquiera de estos trucos. Oirás un sonido. Los personajes ocultos serán seleccionables en los modos Versus, Arcade, Contrarreloj y Batalla.
• Pinstripe: ←, →, ▲, ↓, →, ↓.
• PapuPapu: ←, ▲, →, ↓, →, ●, ←, ↓.
• Ripper Roo: →, ●, ●, ↓, ↑, ↓, →.
• N.Tropy: ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
• Komodo Joe: ↓, ●, ←, ←, ▲, →, ↓.
• Pingüino: ↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↓.

CROC 2

• Menú de trucos:
En la pantalla del título presiona **L1** y, sin soltarlo, pulsa:
▲, ←, ←, →, ■, ↑, ↑, ←, ●.
Comienza el juego y pulsa **L2** + **R2** para activar el truco. Desde el menú que aparecerá tendrás acceso a todos los niveles, opción para rellenar tus ítems y alguna que otra sorpresa...
• 100 cristales extra:
En la pantalla del título presiona **L1** y, sin soltarlo, pulsa esta secuencia:
■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, →.
Después empieza a jugar y pulsa ■ teniendo pulsado el botón **R2**. Podrás repetirlo tantas veces como quierass.
• Vidas infinitas:
En la pantalla del título presiona **L1** y pulsa: ●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓.

CYBERTIGER

• Todos los campos:
Ve a la pantalla de selección de campo y pulsa ●. Verás una tabla donde podrás poner passwords como éstos:
Cyber Bandlands: HARESO
Cyber Canyons: NAMOPI
Cyber Sawgrass: SECARE
C. Summerline: PORASO

[D]

DARK STALKERS 3

• Los menús secretos:
Debes entrar en el menú de opciones y pulsar **R1** para acceder al menú Ex Option Mode y **L1** para acceder al menú Dx Option Mode.
El Ex Option Mode, aparecerá cuando nuestro personaje alcance un nivel seleccionado por la consola aleatoriamente, mientras que el Dx Option Mode, estará disponible cuando alcancemos el último nivel en las tres categorías.
A su vez, las imágenes de la galería irán apareciendo a medida que aumenten los niveles de nuestro luchador.
• Jugar con Oboro Bishamon:
En la pantalla de selección de personaje, presiona **Select** sobre Bishamon y escógelo. Aunque el nombre del personaje será el mismo, su color y sus movimientos cambiarán.
• Cómo jugar con Shadow:
Sitúa el puntero sobre la "?" que aparece en la pantalla de selección de personaje. A continuación pulsa cinco veces Select, manteniendo presionado este botón la quinta vez. Ahora pulsa cualquier botón para escoger aleatoriamente un personaje.
• Cómo jugar con Marionette:
Repite los pasos que has seguido para descubrir a Shadow, pero en esta ocasión debes pulsar siete veces el botón Select. Este curioso personaje imitará los movimientos del luchador al que nos estemos enfrentando.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

• Liberar todas las Bicicletas:
Comienza en modo Proquest, selecciona a tu ciclista y en la pantalla de selección de bicis pulsa:
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, → + ●.
Tendrás que volver a meter el código cada vez que vuelvas a seleccionar otra bicicleta.
• Acceso a todos los niveles y estilos:
Empieza en modo Proquest, elige a tu ciclista y selecciona tu bicicleta. Después, en la pantalla de selección de estilo, pulsa:
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑ ↑, ← + ●.
Tendrás que volver a meter el código cada vez que vuelvas a seleccionar otra bicicleta.
• Liberar Películas Ocultas:
Gana el juego con estos personajes para acceder a películas ocultas:
Dave Mirra: Película de Dave Mirra.
Ryan Nyquist: Película de Ryan Nyquist.
Slim Jim: Promoción de un concurso online.
Chico Amish: Película corta del programador del juego.
• Jugar con Slim Jim:
Comienza en modo Proquest y en la pantalla de selección de personajes pulsa:
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑ + ●.
• Jugar con el chico Amish:
Gana el juego con todos los ciclistas originales (10 en total). Esto hará que tengas acceso a este nuevo personaje.

EQUALIZER

LOS MEJORES CÓDIGOS

ARMY MEN SARGES HEROS 2

• Todas las armas con Munición Infinita:
50002E02 0000
8013C82E FFFF

CHICKEN RUN

• Andrew y David
800AA10A 0002
• Andrew and David
800AA106 0101
• Modificador de Objetos:
800AA13A 00XX
800AA13C 00XX
800AA13E 00XX
800AA140 00XX
800AA142 00XX
800AA144 00XX
Sustituir XX por el número del objeto.
01 – Cuchillo de mantequilla.
02 – Tijeras rotas.
03 – Corta Alambres.
04 – Postes.
05 – Guantes.
06 – Botas.
07 – Vestido de Noche.
08 – Cuchara rústica.
09 – Utensilios de cocina.
0a – Cerillas.
0b – Fuegos Artificiales.
0c – Raqueta de Tenis.
0d – Chasis de cochecito.
0e – Cuerda Fuerte.
0f – Escalera rota.
10 – Hueso.
11 – Huevos.
12 – Velocidades.
13 – Herramientas.
14 – Madera.
15 – Lata de Aceite.
16 – Mecanismo del tractor.
17 – Cinta transportadora.
18 – Postes.
19 – Hilo.
1a – Binoculares.
1b – Lavandería.
1c - Gnomo
• Las piezas del mapa:
800AA128 0101
800AA12A 0101
800AA12C 0101
800AA12E 0101
800AA130 0101
800AA132 0101
800AA134 0101
800AA136 0101

COLIN MCRAE RALLY 2

(Sólo puedes activar un truco.)
• Coches Rápidos:
3004C65E 0080
• Camiones Monstruosos:
3004C65E 0040
• Modo Turbo:
3004C65E 0020

DIE HARD TRILOGY 2

• Modo de Conducción Extremo. Tiempo Infinito:
800FCAF0 647C
• Modo de Conducción Extremo. Nitros Infinitos:
800FAD48 1388
• Modo de Conducción Extremo. Salud Infinita:
800FAD3C 01F4
• Munición incendiaria Infinita. Modo Pistolero:
800EE38C 000A

DINO CRISIS 2

• Dino Coliseum/Dino Duel:
800AECB8 0101
800AECBA 0101
800AECBC 0101
• Lanza Cohetes:
800AED9B 0301
800AEDA4 0014
800AEDA6 0014
• Rifle Antitanque con Munición Infinita:
800AED84 0901
800AED8C 0032
800AED8E 0032

TRUCOS NUEVOS TRUCOS DE LOS LECTORES JUEGOS PLATINUM JUEGOS PRECIO ESPECIAL JUEGOS PRECIO NORMAL

• Opciones ocultas
Al acabarte el juego con un ciclista que no sea Dave Mirra, es decir Ryan Nyquist o Slim, liberarás las opciones ocultas del juego. En adelante, cuando vuelvas a acabar el juego, liberarás un truco. Aquí tienes una lista con los ciclistas y los trucos que liberan.
Troy McMurray: Modo Exorcista.
Mike Laird: Vista de Primera Persona.
Chad Kagy: Modo Suspensión de Moto.
Tim Mirra: Modo Gruñido Tontorrón.
Kenan Harkin: Modo Rasguño
Shaun Butler: Modo Visión Nocturna.
Leigh Ramsdell: Modo Gran Golpe.
Joey Garcia: Modo Motorista Fantasma.

DEMOLITION RACER
• Todos los secretos al descubierto:
Para desbloquear todos los secretos, sólo tienes que ir a la pantalla del menú principal y pulsar:
✖, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.

DINO CRISIS
• Abrir la Operación Supervivencia:
Es un modo de juego en el que el objetivo es eliminar a cierto número de dinosaurios en un tiempo límite. Aparecerá en tu menú si finalizas el juego con el final C en menos de 5 horas, y salvado menos de 14 veces.
• Ventajas por ganar:
Cuando acabes el juego deberás grabar la partida. Cuando vuelvas a jugar, carga esa partida para disponer de ventajas extras. Según las veces que acabes el juego con distinto final obtendrás este equipo:
• Primera: Dos nuevos atuendos y algún cambio en tu inventario inicial.
• Segunda: El cuarto traje, de cavernícola. También notarás que tus pertenencias han cambiado un poco.
• Tercera: Un lanzagranadas con munición infinita.

DINO CRISIS 2
• Liberar Dino Coliseum:
Termínate el juego para liberar el Dino Coliseum. En él puedes luchar contra todos los dinosaurios en un espectacular "foso".
• Liberar Dino Duel:
Una vez que hayas comprado a Rick, a Gail y al Tanque para los juegos Extra Crisis, encontrarás una nueva fila de dinosaurios entre los que podrás escoger. Cómpralos con tus puntos de extinción para pelear contra ellos en el Dino Duel.
• Liberar la Tarjeta Platinum EPS (o lo que es lo mismo, ¡munición infinita!): Completa el juego y recolecta los 11 archivos de dinosaurios. Cuando lo consigas, verás la Tarjeta Platinum EPS en la pantalla de Salvar, y la próxima vez que juegues, tendrás munición infinita.
• Liberar al Triceratops y al Compsagnathus:
Para acceder a estos dos dinosaurios, debes jugar en el Modo Duro, y haber comprado el resto de dinosaurios en Dino Duel y Dino Coliseum.

DRIVER
Debes activarlos en el menú principal. Teclea la combinación, lo más rápido posible, hasta que escuches un "bip" que indica que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas.
• Sin daños:
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
• Sin delito:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
• Suspensión alta:
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.
• Minicoches:
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
• Dirección trasera:
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.
• Todo al revés:
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.
• Ficha Técnica:
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.
• Sin policía:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

DRIVER 2
• Areas secretas:
Algunas zonas de la ciudad están ocultas o son inaccesibles hasta que Tanner ha realizado una determinada acción. Esto normalmente incluye encontrar un edificio, el cual puede considerarse como si fuera una "llave". En el exterior de cada edificio hay un interruptor, el cual una vez activado, abre el acceso a la zona secreta y muestra un mensaje de texto para informar al jugador de la naturaleza de la zona secreta o del objeto en cuestión.
(nivel▷secreto▷dónde está el interruptor o el coche):
•Chicago▷Estadio de Béisbol▷Oficina de tickets.
•Havana▷Mini coche- Base Militar▷Garaje-Interruptor oculto.
•Vegas▷Lugar de construcción-Invencible▷Salta dentro-Droguería.
•Rio▷Camión-Inmunidad▷Muelles-Comisaría de Policía.
• Observar cómo va el mundo:
Coloca al personaje cerca de una silla y pulsa el botón de acción. Tanner se sentará y se pondrá a observar todo lo que pasa a su alrededor. Usa el mando analógico derecho para que el personaje observe a su alrededor.

DUNE
• Descubrir todo el terreno.
Con este truco descubrirás hasta el último rincón del mapeado sin necesidad de mover tropas. Para activarlo, presiona ✖ sobre los botones de colores del panel de la izquierda formando esta combinación:
■, ●, ✖, ▲, ▲, ■.

DANGER GIRL
•Invencibilidad:
Pausa el juego presiona **R1** y pulsa: ✖+●+✖.
•Abrir todos los niveles:
En el menú principal, pulsa esta combinación: **L1+R2+L2+ R1**, ●, ■, ▲, ▲ y después **L1+L2+R1+R2** a la vez.





DYNASTY WARRIORS
• Personajes ocultos:
Sun Shang Xlang:
Pulsa en la pantalla de título:
←, ←, ↑, ↓, ▲, ■, **L1**, **R1**.
Zhuge Liang:
Gana con Guan Yu, Zhao Yun y Zhang.
Cao Cao:
Gana con Xiahou, Dian Wei y Xu Zhu.
Lu Bu:
Deberás conseguir los dos anteriores ya que debes ganar con Zhou-Yu, Lu Xun, Taishi Ci, Diao Chan, Zhuge Liang y Cao Cao.
Nobunaga:
Termina el juego con Lu Bu y en la pantalla del título pulsa:
■, ↑, ▲, ↓, ● (o ✖).
Oirás un sonido confirmatorio.
Toukichi:
Tan vence con Nobunaga y en la pantalla del título pulsa:
↓, ↓, →, ↑, ● (o ✖), ▲, **R1**, **R2**.



ECW: HARDCORE REVOLUTION
• Los personajes secretos:
No hay truco para descubrir a los personajes extra, pero podemos decirte como sacarlos. Debes jugar en el modo Career.
Beulah McGillicutty:
Vence al equipo ECW World Tag.
Cyrus the Virus:
Vence a ECW World TV.
Joel Gertner: Vence a Acclaim.
Joey Styles: Vence a Acclaim.
Louie Spicolli:
Vence a ECW World Heavyweight.
Taz: Vence a ECW World Heavyweight.
The Sheik:
Vence a ECW World Tag Team.
Tommy Rich:
Vence a ECW World TV belt.
Los Jobbers: Defiende el World Heavyweight 5 veces.
Judge Jeff Jones: Completa el juego con Mike Awesome.
Bill Alfonso:
Complétalo con Rob Van Dam.

EL QUINTO ELEMENTO
• Menú de trucos:
En este menú de trucos encontrarás más de cinco soluciones a nuestros problemas: selección de nivel, desactivar enemigos, escudo, armas y objetos y, por supuesto, tener acceso a todas las imágenes de vídeo. Para activarlo espera a que aparezca la pantalla del menú principal y pulsa:
L1, L2, R2, R1 y **SELECT**.
Podrás escuchar un sonido que te confirmará que lo has hecho bien. Escoge la opción "New Game" y aparecerá el nuevo menú.

ERGHEIZ
• Nuevos personajes:
Completan el modo Arcade con estos luchadores.
• Koji Masuda: Puedes escoger entre Godhand, Lee Shuwen, Dasha Inoba, Sasuke, Prince Doza o Han Daehan.
• Clair Andrews: Cualquiera de los personajes femeninos.
• Yuffire Kisaragi: Cloud Strife.
• Vicent Valentine: Tifa Lockhart.
• Zack: Tienes que vencer con los siete personajes de Final Fantasy.
• Django: Con todos los del Ehergeiz.
• Evil Panel:
Vence a los luchadores de la consola 10 veces seguidas. Después vuelve al menú principal y selecciona "Battle Panel" pulsando los cuatro botones superiores al mismo tiempo.

FRONT MISSION 3
• Final Extra:
Si acabas el juego con la línea argumental de Emma o Elisa, guarda tu partida para volver a empezar otro juego con todas las Battle Skills que hayas conseguido previamente.
• Conseguir un arma letal:
En la historia de Alisa, después de la misión 46 ve a la página Web de ArmoredK e inspecciona el BBS 3. Abajo del todo hay un número, el 555-XKR-224. Ve entonces al pozo de basura de Auspend, donde encontrarás algo llamado Infernal Dialer (Marcador Infernal). Marca este número y recibirás las partes de un Hoshun Mk112 y un arma láser. Júntalo todo para obtener el mejor wanzer que hay en el juego.
• Capturar Wanzers enemigos:
Para capturar un Wanzer enemigo, haz que se rinda. Cualquier Wanzer que se rinda antes de que el nivel termine, pasará a engrosar tus filas. Podrás comprobar si se ha rendido por su color, si es gris y tiene una bandera blanca encima, se ha rendido y puedes quedarte con él. Sólo vale con los Wanzers.
• Wanzers de reserva:
Si capturas algún Wanzer enemigo al final de la batalla, quédatelo. De esta manera, si pierdes un Wanzer en tu siguiente batalla, tendrás más de reserva para sustituirle. Además, no necesitas reemplazar ninguna parte destruida de un Wanzer capturado, se repararán automáticamente para ti. Asegúrate de añadirle algún arma, porque el único ataque que tienes con un Wanzer capturado es el HARDBLOW, que es el más flojo.





ECW ANARCHY RULTZ
• Modo de Daño Alto:
Tienes que ganar el Campeonato Toghman Belt con la dificultad puesta en Hard, teniendo además seleccionada la opción "no blocking" en "on".
• Modo de Pies Grandes:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con "Little" Spike Dudley.
• Modo de Manos Grandes:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Super Crazy.
• Modo de Cabezas Grandes:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Simon Diamond.
• Todos los trajes:
Primero tienes que crearte tu propio luchador, después usándole tienes que completar el Modo Career para un solo jugador con la dificultad puesta en Hard.
• Modo Ego:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Jerry Lynn.
• Modo de Hombres Gordos:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con "Big" E. Graziano.
• Modo Verdugo:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Kid Kash.
• Modo de Cabezas Reducidas:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Amish Roadkill.
• Liberar más luchadores:
Para conseguir más luchadores debemos ganar en Modo Hard el título de los pesos pesados. Según el luchador con el que lo hagamos, obtendremos uno otro luchador.
The Sandman: **Joey Styles**
Mikey Whipwreck: **Joel Gertner**
"Beautiful" Billy Wiles: **Lou E.**
Dusty Rhodes: **Paul Heyman**
Rhino: **Cyrus The Virus**
Rhino: **Jim Molineax**
Angel: **John Finegan**
Tony Devito: **Bill Alfonso**
Jack Victory: **Judge Jeff Jones**
Balls Mahoney: **William F**
Jazz: **Valkyrie**
Chris Chetti: **Shaman**
Yoshiro Tajiri: **Esophicus**
Masato Tanaka: **Doug Gentry**
C.W. Anderson: **Candy Girl**
The Prodigy: **Booger**
Jason: **Helia Monster**
Gabe S: **Lance Storm**
Danny Doring: **Rob Feinstein**
Tommy Dreamer: **Martian Boy**
Electra: **Mad Goat**
Francine: **Jester**
Little Guido: **Jan E.Regan**
Steve Corino:**Kid**
Justin Credible: **The D I**
Dawn Marie: **Sally M**
Trainer: **Lance Storm**



FEAR EFFECT
Para activar estos trucos, entra en la pantalla de opciones y selecciona "Créditos; pulsa estas combinaciones según lo que quieras conseguir:
• Acabar con los enemigos de un disparo:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, **R1**.
• Solución de los puzzles:
L1, ▲, ↑, ↓, ●,
●, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑.
• Munición infinita:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■ ←, ▲.
• Modo difícil:
↓(3), ▲, ↓(3), ■, ←, →.
• Escudo ilimitado:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.

FIGHTING FORCE 2
• Selección de nivel:
En la pantalla del título presiona la siguiente combinación:
L1+L2+R1+▲ + ✖ + ←
Si lo haces correctamente aparecerás de manera automática en la pantalla de selección de nivel, y además siendo invulnerable.

FINAL FANTASY VII
• Encontrar a Yuffie:
En alguno de los bosques del mapa darás con Yuffie, una Ninja experta en armas orientales y maestra en el arte del robo de materia. Aparecerá como una enemiga a la que tendrás que enfrentarte, pero cuando la derrotes apareceréis en un mapa que contiene un punto donde salvar. Antes, habla con ella o desaparecerá. Trátala con mucho tacto para que se una a tu grupo.

FINAL FANTASY VII
• Materias Difíciles de encontrar en FFVII:
Materia Typfoon: En un volcán cercano a Cañón Cosmo.
Materia Bahamut Cero: En Cañón Cosmo, habla con Buggenhaggen y toca en su máquina una de las materias enormes.
Materia Gesticular: En una cueva a la derecha de Wutai.
Materia CuadriMagia: En una de las islas inferiores, a la derecha.

FINAL FANTASY VIII
• Cómo superar los combates más difíciles:
Cuando te encuentres en el espacio, en la base Lunagate, no te olvides de jugar a las cartas con Eleone. Ella tiene en su poder la carta de Laguna que puedes convertir en 100 sales heroícas con los Guardianes de la Fuerza. Si utilizas las sales en un combate, tus personajes serán invencibles durante un tiempo.
• Sube de rango sin copiar en los exámenes:
En la opción Guía del menú puedes encontrar un menú llamado Examen, donde hay 30 test. Si los superas con éxito, ganarás un aumento de sueldo.
Aquí tienes la solución:
1: S N S S S N N S N N
2: S N S S S N S S N N
3: N N S N S S S N S N
4: N S S S N N S S N N
5: N N N S S N N S S S
6: S N S S N N S S N S
7: S S S S S S N S S N
8: N S N N S S N N S N
9: N S N N N N N N S S
10: S N N N N N N N S N
11: S S N S S N S N N S
12: N S N N S N S N S N
13: S N N N S N N N N N
14: S S S S N S S N S N
15: S S N N N N N S N S
16: S N N S N S N N S N
17: S N N N S N N S N N
18: S N N N S N N N N N
19: S N N S N N N N N S
20: S S N S N S S S N N
21: S S S S N N S S S N
22: N N N S N N N S S N
23: S N N N N S S S S S
24: S S N N S S N N N S
25: S N S S S N N S N N
26: S S N S N S N S N N
27: N S N N N N S N S N
28: S N N S S S N S N N
29: N N N S S N N N S N
30: N S N N N N S N N N
• Encuentra las cartas más importantes:
Las cartas de nivel 10 son las mejores para ganar sin problema, por lo que os vamos a indicar donde podéis encontrarlas. No dudeís en ir a por ellas, os vendrán muy bien:
Ward: del profesor Odine en el laboratorio de Esthar.
Selphie: la chica sentada en la fuente del jardín de Trabia.
Quistis: los estudiantes de la segunda planta del jardín de Balamb.
Zell: la obtendrás de su madre, en Balamb.
Rinoa: de su padre en Deling. Primero debes perder a Ifrit.
Edea: de Edea en el orfanato.
Seifer: del director Kramer.
Squall: de Laguna en la residencia de Esthar.

FORMULA 1'97

En el modo Grand prix selecciona un corredor y cambia su nombre por cualquiera de estos códigos que te damos a continuación. Así activarás los distintos trucos:
- **Todos los tramos extras:** BILLY BONUS
- **Última carrera, máxima puntuación:** Jeab Alesi
- **Estilo de gráficos VR:** VIRTUALLY VIRTUAL
- **Nuevos efectos de sonido:** SWAP SHOP
- **Modo WipeOut XL:** PI MAN
- **Vista de helicóptero:** ZOOM LENSE
- **Anuncios:** BOX CHATTER
- **Llueven ranas:** CATS DOGS
- **Fácil, fácil:** TOO EASY
- **Coches estilo los 60:** SWINGING SIXTIES
- **Grandes caminos:** Little Weelz

Para hacer que los trucos funcionen de la forma adecuada debes cambiar al menos dos nombres y entonces funcionará el último que hayas introducido.



GEX: DEEP COVER GECKO

- **Selección de nivel y trucos:** Pausa el juego, y pulsa y mantén presionado el botón **L2** y pulsa: ↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓. Quita la pausa y presiona **Select**. Accederás a un menú especial.
- **Frases de Gex:** Pausa el juego y pulsa y mantén el botón **L2** al tiempo que aprietas: ↓, →, ←, ●, ↑, →. Quita la pausa y pulsa Select para que Gex suelte un comentario.
- **Invencibilidad:** Pausa el juego y pulsa y mantén el botón **L2** al tiempo que aprietas: ↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓.
- **Códigos especiales:** Los conseguirás al completar las distintas fases de bonus. Para introducirlo debes conseguir las cuatro chapas de los niveles secretos y abrir la caja fuerte del Control de Emisión.
- **Vacaciones TV:** ▲ ● ★ ■ ■ ✖
- **Misterio TV:** ■ ✖ ● ● ▲ ■.
- **TUT TV:** ■ ✖ ▲ ■ ▲ ♦
- **Armada Canal:** ■ ✖ ▲ ■ ★ ★
- **Bucanero programa:** ♦ ★ ■ ✖ ▲ ●
- **Oeste Estación:** ■ ♦ ■ ■ ▲ ♦
- **Mitología Red:** ● ▲ ■ ★ ♦ ★
- **Cuentos TV:** ■ ★ ★ ■ ▲ ▲
- **Dibujos Canal:** ■ ♦ ▲ ▲ ★ ♦
- **Gangster TV:** ✖ ♦ ★ ▲ ▲ ●.
- **Superhéroes Show:** ★ ✖ ✖ ● ■ ▲

GRAN TURISMO

- **Dinero Fácil:** La manera más sencilla de hacerte con dinero es clasificarte en la carrera nocturna. Sólo por ello ganarás 20.000 dólares cada vez.
- **Modo Alta Resolución. Coches y Circuitos extra:** Para hacerte con todos los circuitos del modo Arcade, los otros coches (Toyota, Subaru, Dodge, y TVR), la película del final, y el modo de Alta Resolución, debes ganar con todos los tipos de coche (A, B y C) en cada circuito y en todos los modos de dificultad (Fácil, Normal y Difícil).
- **El Prototipo Rojo:** Preséntate a examen para obtener la licencia B. Si obtienes la medalla de oro en todos los test obtendrás de regalo un prototipo rojo que, aunque no puede ir muy rápido, se le puede añadir casi cualquier cosa, y es una gozada de conducir.

GRIND SESSION

- **Abrir todos los niveles individuales:** Durante el juego, dale a la pausa y pulsa ● + ↑ + ↓ + ■ + ▲. Todos los niveles, incluida la "Dreamhouse" estarán ahora disponibles.





GRAN TURISMO 2

- **Cómo conseguir créditos sin demasiado esfuerzo:** Existe una rutina muy sencilla que nos permitirá ganar 250.000 créditos con cada carrera. Para ello hay que tener el carné A y haber superado los seis campeonatos nacionales de la liga GT. Así accederás a los campeonatos regionales y si ganas sus carreras, serás obsequiado con un potente modelo que puedes vender.
- **Sintetizador de Eventos:** Cuando superes el carné A, aparecerá la licencia S o especial. Si logras superar estas 10 pruebas accederás al Sintetizador de Eventos, dentro de los menús del campeonato Gran Turismo.

GRAND THEFT AUTO

- **¿Nombres o trucos?:** Cualquiera de estos nombres te proporcionará muchísimas ventajas. Para ponerlos en marcha tienes que ir a la pantalla de selección de personaje y pulsar ■ para renombrarlo. Después introduce estas palabras como nombre:

CAPRICE: Escoger el nivel.
EATTHIS: La policía.
BLOWME: Coordenadas.
WEYHEY: 9.999.990 puntos.
GROOVY: Armas, municiones, llave de la prisión y escudo.
MADEMAN: Puedes elegir el nivel en el que jugar, escudo, llave de la prisión, todas las armas y municiones.
THESHIT: Consigues todas las armas y munición, escoger el nivel, 99 vidas, multiplicar por 5, llave de la prisión...
BSTARD: Tú pide, que seguro que estas 6 letras pueden conseguirlo.
CHUFF: Sin policía
TURF: Todas las ciudades
FECK: 'Liberty City' Partes 1 y 2
TVTAN: 'San Andreas City' Partes1 y 2

GRAND THEFT AUTO 2

Para obtener todas estas ventajas sólo hay que introducir estos códigos en la pantalla del nombre.
- **1.000.000 de puntos:** BIGSCORE.
- **500.000$:** MUCHCAH.
- **Todas las armas:** NAVARONE.
- **Sin coordenadas:** WUGGLES.
- **Selección de nivel:** ITSALLUP.
- **Energía ilimitada:** LIVELONG.
- **Nivel de búsqueda al máximo:** DESIRES
- **Multiplicador X5:** HIGHFIVE
- **Cambiar las estaciones de los taxis:** Cuando estés al volante pulsa ARRIBA.
- **Dinero fácil:** Para hacerte con unos dólares extra, basta con que te hagas con un taxi y recojas viajeros. Cada uno te dará 5$.

GRAND THEFT AUTO LONDON

Introduce como nombre del jugador estas palabras. Podrás activar todos a la vez con la opción renombrar:
- **99 Vidas:** MCVICAR
- **Todos los niveles:** RAZZLE
- **Un montón de ventajas:** GETCARTER

GRIND SESSION

- **Liberar todas las acrobacias:** Pulsa esta secuencia con el juego en pausa en el Modo Campeonato: ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

GUILTY GEAR

- **Nuevos luchadores a elegir:** Para manejar a Baiken, vence todos los combates en el modo Normal sin continuar. Para luchar con Testament y Justice, debes concluir en el modo arcade, en dificultad normal.

GEKIDO

- **Jugar como Akujin:** Acábate el modo Urban Fighters usando cualquier personaje con la dificultad puesta en "Hard".
- **Jugar como Gorilla:** Acábate el modo Uban Fighters usando a Travis y a Michelle.
- **Jugar como Kobuchi:** Acábate el modo Urban Fighters usando a Tetsuo y a Ushi.
- **Saltar de nivel:** En el modo Urban Fighters, si pulsas a la vez Select+Start, pasarás del nivel en el que estés jugando al siguiente.
- **Modo Deforme:** Juega una partida hasta que alcances una puntuación que te permita poner tu nombre en la lista de records (con 2000 puntos te bastará). En esta pantalla introduce la palabra DEFORMANIA como si fuera tu nombre. Después de esto, ve a la pantalla de opciones del menú y verás que la nueva opción está disponible.
- **Modo Esqueleto:** Igual que el truco anterior, pero introduce la palabra BONECRACK como tu nombre.

GAUNTLET LEGENDS

Introduce estos trucos como nombres para nuevos personajes, dependiendo del truco que quieras:
ICE: Te da los power ups del "Deluxe Combo" al máximo.
GASAWAY: Hace que el personaje elegido tenga un nivel de 99.
CRAZY: Abre los niveles de bonus.
LOCK UP: Abre todos los niveles (incluidos los de los bonus).
MESSIAH: Todo lo anterior.





[H]

HEART OF DARKNESS

- **Selección de nivel:** Apaga la consola y sitúa el mando en el puerto Dos. Tras eso, presiona **L1**, **L2**, **R1** y **R2**, y vuelve a encender la consola. No sueltes los botones hasta que aparezca la pantalla del título. Suéltalos entonces, vuelve a colocar el mando en el puerto 1, y selecciona en la pantalla de opciones "Load Game". Podrás elegir el nivel.

HERCULES

PASSWORDS:
- **Hero's Gauntlet:** Hydra/Medusa/Escudo/Medusa
- **Centaur's Forest:** Centauro/Hercules/Minotauro/Arquero.
- **Big Olive:** Centauro/Escudo/Hydra/Hercules.
- **Hydra Canyon:** Escudo/Yelmo/Escudo/Soldado.
- **Medusa's Lair:** Arquero/Pegaso/Arquero/Centauro.
- **Cyclops Attacks:** Yelmo/Pegaso/Hercules/Arquero.
- **Titan Flight:** Soldado/Escudo/Escudo/Rayo.
- **Passageways of eternal Toment:** Medusa/Soldado/Centauro/Pegaso.
- **Vortex Of Souls:** Soldado/Rayo/Soldado/Centauro.
- **Imágenes de vídeo:** Pegaso/Soldado/Centauro/Soldado.

HOT WHEELS: TURBO RACING

- **Nuevos vehículos:** Introduce estos códigos en la pantalla de passwords. Te dará error, pero no importa. Los cinco primeros códigos son para el Modo de 1 jugador y los tres últimos son para el de 2 jugadores.
- **Sol-Aire CX4:** OR8B4ORK8R3F89JR33LH
- **Formula 5000:** 4WDG84WPDS7K7NW77QM
- **Hotwheels 500:** YLKMFFOVNPDQBMTODDW8
- **Slide out:** OM46DOMF4F_9LNDM__CC
- **Super Van:** OP4820PH6B1CPQGP11JF
- **Stage Fright:** O_JLDO_TJTCP609_CCVR
- **Sol-Aire CX4:** OR8B4ORK8R3F89JR33LH
- **Slide Out:** OWDG8OWPDJ7KHNW77QM

Pulsa estas secuencias en la pantalla del menú principal:
- **Coches pequeños:** ■, R2, L2, ▲, ▲, L2, R2, ■.
- **Grandes neumáticos:** ■, ▲, ■, ▲, R1, R1, L2.
- **Coches sin texturas:** L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
- **Efectos sonoros:** R2, R1, L2, R2, ■, ▲, L1, R1.
- **Turbo:** R2, L1, ■, ▲, R1, L2, L1, R2.
- **Coche Tow Jam:** ■, ▲, L1, R1, L2, R2, ■, ▲.



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

- **Energía a tope:** Si tu pad tiene opción de fuego automático, activa el del ● y el del ■. Cuando juegues pulsa estos botones regularmente. Encima del medidor de poder verás un letrero que parpadea diciendo "Using Cheat?".
- **Sorpresitas:** En Salto de Longitud o Triple Salto, si los tres dígitos de tu salto son los mismos (como 1.11 metros), aparecerá un topo tras la multitud. En el Lanzamiento de Pesas, si los dígitos de la distancia de tu lanzamiento son los mismos (como 1.11 m, 2.2 m) aparecerá un dinosaurio tras la multitud. En el Lanzamiento de Martillo, si el número delante del punto es igual que el de detrás del punto (por ejemplo 1.01 metros) aparecerá una bandada de pájaros en el cielo. En el lanzamiento de Jabalina, si la lanzas a máxima potencia con un ángulo de 60 grados, darás a un Ovni, que caerá en el estadio. En el salto de pértiga, tienes que clasificarte en el primer intento. Tras eso, eleva el listón 40 centímetros como mínimo, y vuelve a saltar. Si lo logras verás una lanzadera espacial.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2000

- **El Hombre de Konami:** Este truco incluso cambia la apariencia de las atletas femeninas. Ve a la pantalla de Sección de Eventos y pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ● + ✖. Si lo has introducido correctamente escucharás un sonido.



JACKIE CHAN

- **Todos los niveles:** Introduce el siguiente truco en la pantalla de inicio (Press Start): **L2, ■, ▲, ●, ✖, R2, R2** Si lo has hecho bien oirás un sonido de confirmación. Encontrarás abiertas las puertas de acceso a cada nivel.
- **Acceder a la película secreta:** Introduce este código en la pantalla de inicio: ←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲

EQUALIZER

LOS MEJORES CÓDIGOS

DRIVER 2

- **Abrir todas las ciudades/secuencias cinemáticas/versión del director/coches:** 800AA360 0028
- **Super Freno de Mano:** D00E6052 EFFF, 800D11BE 0000, D00E6052 EFFF, 800D11B6 0000
- **Sin policía:** 800D1336 1000, 800D186E 1000

PARASITE EVE 2

- **Modificador de objetos:**

8007339C 00xx
800733A0 00xx
800733A4 00xx
800733A8 00xx
800733AC 00xx
800733B0 00xx
800733B4 00xx
800733B8 00xx
800733BC 00xx
800733C0 00xx
800733C4 00xx
800733C8 00xx
800733CC 00xx
800733D0 00xx
800733D4 00xx
800733D8 00xx
800733DC 00xx
800733E0 00xx
800733E4 00xx
800733E8 00xx

Sustituye XX con el nº del objeto correspondiente de la siguiente lista:

01 : Recupera 1.
02 : Recupera 2.
03 : Botella.
07 : Botella.
08 : Penicilina.
09 : Cargador del SMG.
0A : Cargador del Rifle.
0B : Cilindro.
0C : Revista.
36 : Cristal.
37 : Anillo de Woven.
38 : Botella.
3A : Caja Pequeña.
3B : Spray de pimienta.
3C : Cápsula.
3D : Conjunto de vinilo.
3E : Botella
3F : Prismáticos.
00 : GPS.
41 : Luz de combate.
42 : Arma contundente.
45 : Lanza Granadas.
46 : Bayoneta B9.
60 : Chaqueta de Cuero.
61 : Armadura Táctica.
62 : Armadura de Combate.
63 : Traje de Asalto.
65 : Armadura de Combate.
66 : Traje EOD.
69 : Traje NBC.
6A : Traje Psy.
82 : Pistola grande.
83 : Pistola.
88 : Pistola grande.
8B : MM1
8C : Escopeta.
92 : Bastón Tonfa.
96 : Katana.
9D : Ametralladora.
A6 : Munición de la Magnum.
B9 : Batería.
BD : Combustible.

- **Munición de la 5.56 infinita:** 30073831 0063

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

- **Grabaciones en el juego:** 800D3DCF8 0600
- **Jugar como Tofu:** 800D3D3E 000F, 800D3D54 000F
- **Jugar como Michael:** 800D3D3E 000A, 800D3D54 000A

TRUCOS NUEVOS TRUCOS DE LOS LECTORES JUEGOS PLATINUM JUEGOS PRECIO ESPECIAL JUEGOS PRECIO NORMAL

JUNGLA DE CRISTAL 2

Estos trucos, menos el primero, se tienen que ejecutar con la pausa activada, no lo olvides:

• Selección de nivel:
Pulsa en el menú principal:
L1, L1, ●, ●, ■, ■.

• Invulnerabilidad:
▲, ▲, ●, ●, L1, L2.

• Todas las armas:
Para niveles en 3ª persona y pistola.
■, ■, ●, ●, L1, L1.

• Munición infinita:
Para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.

• Misil lento:
Para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, R1, R1, L1, ▲, ■.

• Cámara Z deprimida:
Sólo en niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ▲, ■, ■, ■.

• Sin mira láser:
En las fases en 3ª persona.
L1, L1, ▲, ▲, L1, L1.

• Vista subjetiva:
En las fases en 3ª persona.
●, ▲, ▲, ■.

• Modo funky:
En los niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ■, ■, L1, L1.

• Modo eléctrico:
Sólo en los niveles en 3ª persona.
■, ■, L1, L1, R1, R1.

• Modo esqueleto:
En fases en 3ª persona.
●, ■, ▲, ▲, ■, ●.

• ¡Fuera cabezas!:
En niveles en 3ª persona.
■, ■, ●, ●, R1, R1.

• Cabezas grandes:
sólo en fases en 3ª persona.
R1, R1, L1, L1, ▲, ▲.

• Cámara lenta:
En fases de pistola.
▲, L1, ▲, L1, ▲, L1.

• Nitros infinitos:
En las fases de conducir.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.

• Tiempo infinito:
En las fases de coches.
L1, R1, ■, ■, R1, L1.

• Turbo:
En las fases de conducir.
●, ■, R1, R1, ●, L1, ●

• Lluvia: En las fases de conducir.
■, ■, L1, L1, ▲, ●.

• Sólo ruedas:
En las fases de conducir.
L1, R1, R1, L1, L1, R1.

[K]

KNOCKOUT KINGS´99

• Como una fiera:
Presiona en el menú principal:
← + ■,← + ▲, ← + ●,←+ ✖.
Oirás un sonido que de confirmación.

• Modo cabezón:
Presiona en el menú principal:
→ +●, →+▲, →+ ■, →+✖.
Oirás un sonido de confirmación.

KNOCKOUT KINGS 2000

• Personajes ocultos:
Para conseguir a todos los personajes ocultos debes introducir esta lista de nombres en la pantalla "Career".
GARGOYLE: Ya te puedes imaginar.
SHMACKO: Un gran payaso.
ROSWELL: Si gustan los aliens...
O: Un rapero.
Q_TIP: "A tribe Called Quest".
TIM_DUNCAN: Jugador de baloncesto de los Spurs.
MARLON_WAYANS: Actor.
ED_MAHONE: Él mismo.
JEREMAINE_DUPRI: El más simpático de todos.

[L]

LEGEND OF LEGAIA

Estos son los mejores combos:

• Movimientos de Vahn
Destello Llameante: →, ↓, ←, ↓, ←
Golpe de fuego: →, →, ↓, ←.
Combo Rodante: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← (Super Arte)
Tornado Llameante:→, →, ←.
La Locura de Vahn: →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ← (Arte Milagroso)
Placaje Llameante: ←, →, ←, ←, →, →, ↑ (Super Arte)
Golpe Poderoso: ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ← (Super Arte)
Golpe Máximo: ↓,→,↑,↓,←,←, ↓.
Escapada: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← (Super Arte)

• Movimientos de Noa
Respiración Helada: ←, ←, →, →.
Patada Huracanada: ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, → (Hiper Arte)
Golpe de Noa: ←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, → (Arte Milagroso)
Super Javalina: ↑,↑,←,↓,→,→,→.
Super Tempestad: →, →, ←, →, →, ←, ↑,↑, ↑ (Super Arte)
El Filo del Buitre: ←, ←, →, ←, →.

• Movimientos de Gala
La Furia de Biron: →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ← (Arte Milagroso)
Puño Explosivo: →, →, ←, ←, ←.
Relámpago: →,→,↑,← (Hiper Arte)
Alzamiento de Neo X2 : ←, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑, ← (Super Arte)
Puño de Trueno: →,→,← (Hiper Arte)



[M]

MADDEN NFL 2000

Introduce la clave en la pantalla de códigos secretos.
• Primer down 20 yardas: FIRSTIS20.
• Sin paradas: EXPRESSBALL.
• Penaltis: REFISBLIND.
• More injuries: PAINFUL.
• David y Goliat: MINIME.
• Estadio Antártica: XMASGIFT.
• Est. Dodge City: WILDWEST.
• Est. EA: ITSINTHEGAME.
• Equipo Marshalls: COWBOYS.
• Equip. de los 60: MOJOBABY.
• Equip. de los 70: LOVEBEADS.
• Raiders'72: GETMEADOCTOR.
• Raiders'76: GAMMALIGHT.
• Equip. 1976 Patriots: HACKCHEESE.
• Equip. 1981 Dolphins: 15MOREMIN.
• Equip. 1981 Chargers: BUILDMONKEYS.
• Equip. 1985 Dolphins: CHICKIN.
• Equipo 1986 Browns: KAMEHAMEHA.
• Equipo 1986 Broncos: BLUESCREEN.
• Steelers'72: DONTGOFOR2.
• Equipo 1988 49ers: CALLMESALLY.

MANAGER DE LIGA

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de Nombre de Jugador. Cuando introduzcas el password verás unas palabra en la parte inferior de la pantalla que confirmarán que el truco ha funcionado. Serán frases del estilo: "Pasta gansa". Después de introducir estos nombres ficticios tendrás opción de poner el tuyo propio. Podrás introducir tantos como quieras y afectarán a todas las partidas que empieces. Para empezar una partida sin trucos, apaga la consola.

• Actualizar el estadio en un día:
QUICK DRY CEMENT.

• Máximo porcentaje:
Para tener un porcentaje del 95-98 % escribe como nombre del jugador: THE BEST.

• Recuperación rápida de lesiones:
WITCH DOCTOR

• Tiempo lluvioso:
WET WET WET.

• Fichar cualquier jugador:
NORTH AND SOUTH.

• Siguiente partido planeado:
BACKSEAT MANAGER.

• Tiempo soleado:
DRY DRY DRY.

• Ganar todos los partidos:
IVOR INVINCIBLE.

• 125.000 millones de pesetas:
KING MIDAS.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

• Galería de imágenes del Equipo de Programación:
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra MOHUEQUIPE como código.

• Galería de caricaturas:
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra MOHDESSINS como código.

• Pantallas e imágenes de la gente de Dream Works:
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra DWIECRANS como código.

• Invencible:
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra ARMOUR como código.

• Munición Infinita:
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra BIG GUN como código.



MARVEL VS CAPCOM

• Ryu mutante:
Ryu se puede transformar en Ken y Akuma, cuando tiene la barra de especiales con un nivel, ejecutando este movimiento:
→,↘,↓,↙,← + **Puño fuerte** (Akuma) o **Puño Medio** (Ken).
Si quieres que vuelva a su forma habitual repite el mismo movimiento, pero empleando al final **Puño débil**.

• Menú oculto:
Con "Options" seleccionado, pulsa START mientras presionas SELECT.

• Mecha-Zangief:
Presiona SELECT sobre Zangief, y escógelo con otro botón. No sueltes SELECT hasta que empiece la lucha.

• Personajes secretos:
Para tener los luchadores ocultos tendrás que acabar el juego cumpliendo estos requisitos:
Onslaught: Gana con cualquier personaje y presiona ↑ cuando tengas iluminado a Wolverine en la pantalla de selección.
Roll: Termina con Mega Man y presiona →, estando MegaMan iluminado en la pantalla de selección.
Gold War Machine: Completa el juego con War Machine y pulsa ↑ con el cursor sobre Zangief.
Red Venom: Vence con Venom y pulsa ↑ con Chun Li iluminada.
Orange Hulk: Acaba con Ryu y presiona ↑ sobre él.
Lilith: Finaliza con Morrigan, ilumina a War Machine y pulsa ↓.
Shadow Lady: Gana utilizando a Chun Li y pon el cursor sobre Gambiet para presionar ↓.

MEDAL OF HONOR

Tienes que introducir estas palabras como si fueran passwords y esperar a que aparezcan unas luces verdes que te confirmarán que ha funcionado. Algunos trucos deben activarse en la pantalla de Códigos Secretos.
• Noah en modo Multijugador: BEACHBALL.
• Bismark en modo Multijugador: WOOFWOOF.
• Evil Col en modo Multijugador: BIGFATMAN.
• Disparo rápido: ICOSIDODEC.
• Gunther en modo Multijugador: GUNTHER.
• Otto en Multijugador: HERRZOMBIE.
• Velocirraptor en modo Multijugador: SSPIELBERG.
• Wener en modo Multijugador: ROCKETMAN.
• Shakespeare en modo Multijugador: PAYBACK.
• Churchill en modo Multijugador: FINESTHOUR.
• Wolfgang en modo Multijugador: HOODUP.
• En inglés: SPRECHEN.
• Armas infinitas: BADCOPSHOW.
• Invencibilidad: MOSTMEDALS.
• Reflejo de disparo: GOBLUE.
• Primera medalla y un nuevo truco: DENNISMODE.
• Staff: DWIGALLERY.
• Adriaan Jones: AJRULES.
• Lynn Henson: COOLCHICK.
• Modo Wire Frame: TRACERON.
• Imágenes del equipo: DWIMOHTEAM.
• Modo de juego secreto: CAPTAINDYE.
• Passwords de nivel:
Iintroduce estos trucos ve a la War Room, y selecciona la misión que quieras hacer en Mission Log.
Misión 1) RETTUNG
Misión 2) ZERSIOREN
Misión 3) BOOTSINKT
Misión 4) SENFGAS
Misión 5) SCWERES
Misión 6) SICHERUNG
Misión 7) EINSICKERN
Misión 8) GESAMTHEIT

MICRO MANIACS

Estos trucos se activan en "Opciones Secretas", dentro del menú "Opciones". Desbes pulsar estos botones a la vez:

• Todos los circuitos:
▲+●+●+▲+↓+↓+↑+↑+↓.

• Power-ups infinitos:
●+✖+✖+■+✖+←+✖+■+■+●+→+●+↑+✖.

• Modo Tanques:
↓+↑+■+▲+●+▲+→+▲.

• Visión borrosa:
▲+●+→+▲+↑+→+●+↑+■.

• Maniacs duros:
■+✖+R2+●+↑+■+↓+↑+↓+✖+■.

• Maniacs muy listos:
●+↑+▲+●+←+▲+■+■+✖+↓.



Por Aitor Gryma.

MEDIEVIL

•Más de ventajas:
Pausa el juego y pulsa esta secuencia mientras mantienes pulsado **L2:**
↓,↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓,↑, ■, ▲.
Si lo haces correctamente, verás que entre las opciones de pausa han aparecido las de selección de nivel e invulnerabilidad.

• Menú de trucos:
Este nuevo código permite acceder a nuevas opciones de juego. Para activarlo tienes que presionar **L2** y sin soltarlo pulsar:
▲,●,▲,●,●,▲, ←,●, ↑,↓,→,●, ←, ←,▲, →,●, ←,←,▲,●,↓,●,●, →.

MEDIEVIL 2

• El truco definitivo:
Este trucazo te sacará de casi cualquier apuro. Para activarlo sólo tienes que pausar el juego y luego introducir la siguiente secuencia mientras presionas el botón **L2**:
↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←.
En la parte inferior de la pantalla aparecerá la palabra TRUCOS, lo que te garantiza ventajas como terminar un nivel cuando quieras, conseguir todas las habilidades,ser invencible, desbloquear todos los niveles…

METAL GEAR SOLID

• Raciones contra armas:
Al enfrentarte a un jefe, selecciona las raciones. Si tu nivel de vida baja la ración se usará automáticamente.

• Ojo con las minas:
Al usar las gafas de visión térmica para detectar minas, sólo detectan su posición, no su radio de acción. Si quieres cogerlas, asegúrate de agacharte a una distancia prudencial. Usa el detector en vez de las gafas.

• ¡Hay que frío!:
No permanezcas demasiado tiempo en las zonas frías. Tus raciones se congelarán y no podrás usarlas hasta que se descongelen.

• El orden importa:
Acaba el juego primero con Otacon; obtendrás el camuflaje que es mejor que la cartuchera.

• ¡Desenfunda!:
Al dispararsral enemigo con el SOCOM o el FAMAS, a veces Snake se para a recargar. Para evitarlo, presiona el botón **R1** dos veces para soltar y coger tu arma que estará recargada.

• Tabaco y sensores:
Si no tienes el visor, podrás ver los sensores con el humo de un cigarrillo.

• Cueva, lobos y cajas:
En la Cueva, Meryl será seguida por un cachorro de lobo. Si la pegas, el lobezno irá a por ti. Ocúltate bajo una caja y el cachorro orinará sobre ella y dejará impregnado su olor, por lo que los lobos no te atacarán si te desplazas en su interior.

MICRO MACHINES V3

• 9 vidas:
Introduce como nombre CATLIVES en la opción de un jugador.

• Todos los circuitos:
Introduce como nombre GIMMEALL en el modo "Multi-Player".

• Cambiar el coche por un objeto:
Con el juego pausado pulsa:
↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←

• Objetos flotantes:
Con el juego pausado pulsa:
▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲, ✖.

• CPU lentos:
Con el juego pausado pulsa:
●, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ✖.

• Cámara:
Con el juego pausado pulsa:
←, →, ■, ●, ←, →, ■, ●.

• Doble velocidad:
Con el juego pausado pulsa:
■, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖.

• ¡Menudo Saltito!:
Con el juego pausado pulsa:
■, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.

• Modo DEBUG:
Con el juego pausado pulsa:
■, ↑, ↓, ↓, ■, ●, ●, ▲, ✖.
Después ya puedes activar cualquiera de estos otros trucos:
Carrera rápida:
SELECT + ✖
Coches 'perezosos':
SELECT + ■
Tienes que utilizar el primer código para acabar cuanto antes los tres niveles de dificultad y acceder al Avanzado.

MISSION: IMPOSSIBLE

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de password y, aunque dan error, funcionan igualmente.
• Imágenes de vídeo: SEECOOLMOVIE.
• Mensaje de los programadores: TTOPFSCRETT.
• Modo lento: IMTIREDTODAY.
• Modo turbo: GOOUTTAMYWAY.
• Supersalto: BIONICJUMPER.
• Activar todos: SCAREDSTIFFF.

MORTAL KOMBAT 4

• Vistiendo a la moda:
Dirígete a la pantalla en la que seleccionas al personaje, ilumina cualquiera de ellos y, mientras mantienes presionado **START**, debes pulsar simultáneamente:
Jax: L1, ✖ y **R1** dos veces.
Johnny Cage: L1, ✖, y ● tres veces.



NBA IN THE ZONE 2

• Equipo All Stars:
En la pantalla del título ilumina las palabras "Game Start" y pulsa de manera simultánea:
L1 + R2 + SELECT + START.
Podrás disfrutar del equipo All Stars, pero sólo en "Exhibition Mode".

NBA LIVE 2000

• Leyendas del baloncesto:
Para jugar con estrellas legendarias, ve a a la pantalla de Crear Jugador e introduce esta lista de nombres (Nombre - Apellido). Cuando aceptes dará el mensaje de que el jugador está disponible, aunque tienes que ir al icono de la estrella para activarlo.

• Michael Jordan 80's: Come Fly - With Me.
• Hakeem Olajuwon 80's: The Dream - Machine.
• Bill Russell - 60's: All - Defensive.
• David Robinson - 90's: Spurs - Admiral.
• Patrick Ewing - 90's: Player - President.
• Larry Bird - 80's: Celtics - Pride.
• Robert Parish - 80's: Celtic - Chief.
• Isiah Thomas - 80's: Bad Boy - Zeke.
• Karl Malone - 90's: Mailman - Delivers.
• Charles Barkley - 80's: Mound of - Rebound.
• John Stockton - 90's: Jazz - Man.
• Reggie Miller - 90's: Outside - Threat.
• Julius Erving - 80's: Doctor's - In.
• Dominique Wilkins - 80's: High - Light.
• Moses Malone - 80's: Free - Throws.
• Grant Hill - 90's: Class - Act.
• Rick Barry - 70's: Foul - Shot.
• Walt Frazier - 70's: Cool - Clyde.
• Willis Reed - 60's: Soft - Touch.
• Bob Pettit - 50's: Crash - Boards
• Walt Bellamy - 60's: 'No - Comment.
• Wes Unseld - 70's: Glass - Cleaner.
• Jerry West - 60's: The Mr. - Clutch.
• Elgin Baylor - 60's: Offensive - Force.
• Bill Walton - 70's: Shot - Blocker.
• Larry Costello - 50's: Cross - Over.
• Hal Greer - 60's: Jump - Shot.
• Mitch Richmond - 90's: Live - Coverman.
• Gary Payton - 90's: Human - Glove.
• Tommy Heinsohn - 60's: Flat - Shot.
• Sam Jones - 60's: Bank - Shot.
• Oscar Robertson - 60's: Bucks - Big O.
• Dave Bing - 70's: The - Duke.
• Pete Maravich - 70's: Passing - Pistol.
• Shawn Kemp - 90's: Power - Dunker.
• Wilt Chamberlain - 60's: Big - Goliath.
• Kevin McHale - 80's: Sixth - Man.
• Scottie Pippen - 90's: Complete - Game.
• Earvin Johnson - 80's: Magical - Guard
• James Worthy - 80's: Big - Game.
• Shaquille O'Neal - 90's: Little - Warrior.

NEED FOR SPEED 3

Para activar los códigos introdúcelos como tu nombre en opciones.

• Todos los coches: SPOILT.
• Vistas suplementarias: SEEALL.
• Circuito de bonus:
Cada nombre que te damos ahora te lleva a una de estas pistas. Elígelas en la pantalla de elección de circuitos.
The room: PLAYTM.
Caverns: XCAV8.
AutoCross: XCNTRY.
SpaceRace: MNBEAM.
Scorpio-7: GLDFSH.
Empire City: MCITYZ.
• Nuevos coches:
Jaguar XJR-15: 1JAGX.
Mercedes Benz CLK GTR: AMGMRC.
El Niño: ROCKET.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

• Rivales lentos:
Tienes que seleccionar el Modo Torneo o Eventos Especiales. Aprieta Start, carga la carrera, escoge las opciones, y pulsa: ← + ■ + ● hasta que desaparezca la pantalla de carga.

• Como con lágrimas en los ojos:
Después de haber seleccionado coche y tipo de carrera, aprieta a la vez ↑ + L2 + R1, manteniéndolos hasta que aparezca la pantalla de carrera.

• Correr con un Helicóptero:
Introduce WHIRLY como nombre en las Opciones del juego. Podrás pilotar un helicóptero, aunque sólo si estas en el modo Práctica en Carretera.

• Correr con Titán:
Introduce el código HOTROD como nombre y accederás al coche Titán, pero sólo en Práctica en Carretera.

• Correr con Phantom:
Introduce el código FLASH como nombre en el menú de opciones y ya verás que coche aparece.

• Vista desde el salpicadero:
Selecciona un modo de juego, elige un circuito y presiona ↑ + ▲ + ✖, hasta que empiece la carrera.

• Modo turbo:
Con la vista del salpicadero, tienes que pulsar la bocina (botón de arriba) para conseguir aumentar la velocidad.

NIGHTMARE CREATURES II

• Elegir nivel:
Pulsa a la vez en el menú principal estos botones y luego Select:
L1 + R2 + ● + ■.
Verás que aparece un menú especial desde el que podrás elegir el nivel con moverte a izquierda o derecha.

• Menú de trucos:
Pausa el juego y pulsa a la vez:
R2+L1+■+●+Select.
Aparecerá el "Cheat Menu" desde donde podrás activar toda esta larga serie de trucos.

• Vida ilimitada:
Pausa y pulsa estos botones:
R2+L1+■+●+Select.
De este modo activarás a la vez, el menú de trucos y el truco de vida infinita, lo sabrás porque aparecerá un marcador con el porcentaje de vida del héroe. Dentro del "Cheat Menu" sólo tendrás que optar entre poner en marcha o no tu invencibilidad.

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

• Saltarse los 6 primeros niveles:
Ve al menú de "Códigos" e introduce la palabra "omega". Tendrás la opción de pasar del nivel 1 en adelante hasta el 6 como máximo. El resto de niveles (2 más), tendrás que pasarlos a la antigua.





RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

• La munición que tú quieras:
Cada vez que mates al tipo gigantesco del Resident Evil 2, normalmente te dejará munición. La forma de conseguir la mejor munición es matándole con ciertos tipos de munición. Por ejemplo, si le matas con la pistola, obtendrás munición de la escopeta, siempre te da la munición de la siguiente arma a la que uses, es decir, de pistola a escopeta, a cartuchos incendiarios, a cartuchos ácidos, a cartuchos de granadas y a munición de la magnum.

• Derrotar al jefe final:
Cuando estés en el aeropuerto luchando contra el mutante final, usa el botón A o el B para girar. Mientras estés girando, usa tu escopeta (asegúrate de que tienes munición). El mutante te soltará 3 cargadores y en ningún momento evolucionará. Repite esta operación hasta que acabes con él.





• Enemigos muertos:
Pausa el juego y entra en el "Cheat Menu". Ahora pulsa estos botones:
L1+L2+R1+■+Select.

• Infinitas continuaciones:
Entra en el "cheat menu" y presiona:
L1+R2+R1+Select.

• Vida infinita para enemigos:
Accede al menú de trucos pausando el juego y después presiona:
■+●+Select.

• Power ups ilimitados:
Accede al "Cheat Menu" y presiona:
L1+R1+Select.
Nota: todos estos trucos aparecerán reflejados dentro del "Cheat Menu", pero tendrás que activarlos de uno en uno cambiando el "Off" por el "On" si quieres utilizarlos.

[P]

PARASITE EVE II

• Armas de bonificación:
Hiper velocidad: Esta arma sólo está disponible en la opción Volver a jugar, y tras haber obtenido un rango de A. Es muy lenta y pesada, pero realmente mortífera. Puedes adquirirla por 20.000 BP.
Sable Pistola: Usa el botón R1 para blandirla contra tus enemigos, y pulsa el botón R2 para dispararla al tiempo que golpeas. Utiliza munición de escopeta. Este arma sólo está disponible en el modo Volver a jugar, y cuesta la bonita cifra de 10.000 BP.

• Túnica de monje:
Para poder hacerte con ella acaba el juego con una puntuación inferior a 14.510. Sólo podrás hacerte con ella en el modo Volver a Jugar, por 3.000 BP.

POINT BLANK 2

• Puntos extra y curiosidades:
En el modo "Castillo Point Blank" verás a varios personajes que ascienden por la pantalla ayudados por globos. Puedes dispararles para practicar algo de puntería.
En el modo "Resistencia" de "Castillo Point Blank", en el camino al castillo verás pájaros, ovnis y otras cosas similares. Si los disparas recibirás puntos extra.

PONG

• Elegir zona:
Presiona esta combinación cuando pauses en el menú de selección de nivel: **L1, R1, L2, R2**.
Para escoger una fase concreta dentro de cada zona pulsa esta otra secuencia: **L1, R1, L1, R1.**

[Q]

QUAKE II

• Nuevas opciones
Si terminas el juego en el nivel de dificultad fácil abrirás dos opciones para modo multijugador. Terminando en modo normal liberarás dos opciones más. Al terminar el juego en modo difícil, liberarás Infinite Ammo y All Weapons. Recuerda que hay que salvar los trucos en la Memory Card.



RADICAL BIKERS

• Turbos por el morro:
Con este truco podrás tener turbos infinitos, pero recuerda que el tráfico del juego está ajustado a los turbos que hay en cada escenario, por lo que es posible que veas cosas raras. Pulsa esta secuencia en el menú de los modos de juego.
L1, ←, ↑, ↓, ←, →, ●, ✖.

• Menú de Test:
Si en la misma pantalla de antes pulsas esta otra secuencia, verás un menú especial desde el que se accede a una lista completa de todas las fases y niveles:
R1, →, ↓, ↓, ←, →, L1, ←.

RAGE RACER

• Retrovisor:
Para jugar sin retrovisor comienza una carrera y pausa. Ahora, mientras estés presionando el ▲, pulsa **L1**. Para poner el espeo en su sitio pausa de nuevo y presionar esta vez **R1** en lugar de **R1** mientras pulsas ▲.

RAYMAN

• Como una pequeña Tv:
Durante el juego pulsa START y mantén después presionado **R2** mientras introduces:
●, ●, ←, ●, ●.

• 99 vidas:
Presiona START durante el juego y mantén pulsado **R1**, **R2** y **L2** mientras introduces:
●, →, ■, ← y ●.
Suelta los botones **R1**, **R2** y **L2**. Debes hacerlo mientras está en marcha el truco anterior.

• 10 continuaciones:
Cuando te encuentres en la pantalla "Continue/Game Over" tienes que realizar esta combinación para ganar continuaciones unas cuantas continuaciones extra: ↑, ↓, →, ←

• Fotografías:
Tienes que pausar el juego, y a continuación presionar los botones **R1** y **R2**. Verás como la imagen desaparece.

RALLY CROSS 2

• Todos los coches:
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: MOOBMOOB.

• Todos los circuitos:
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: PREALL.

• Circuitos Secretos:
Escribe los siguientes passwords en la pantalla Introducir Nombres, de la opción Nueva Temporada.
SISAO: Circuito Oasis.
FOSTER: Little Woods.
NIVEK: Circuito Frozen Trail.
MIT: Circuito Dusty Road
KCIN: Circuito Rock Creek
CIRE: Circuito Dry Humps
BSIRHC: Circuito Hillside

• Baja Gravedad
Empieza una nueva temporada poniendo como nombre: AIRFILLED.

• Sin Colisiones
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: CORPEREAL.

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

• Comenzar con la Colt Python Pistol y la munición a tope:
Finaliza el juego cuando Chris o Jill salven a sus compañeros (Chris salva a Rebecca y Jill, y éste salva a Barry y Chris). Guarda los datos en la tarjeta de memoria. Comienza una partida nueva con los datos salvados.

• Comenzar el juego con "Rocket Launcher" y munición sin límite:
Finaliza el juego con Chris en 3 horas. Salva los datos.

• El doble:
Cuando encuentres un ítem para aumentar la capacidad de tu inventario con este truco duplicarás su efecto. Ve a la pantalla de elección de juego y pulsa → mientras tienes iluminada la palabra "Advanced".

RESIDENT EVIL 2

• Las Ropas Alternativas:
Comienza un juego nuevo en nivel de dificultad difícil y ve a la comisaría SIN COGER NADA y SIN MATAR NADA. Cuando llegues a la puerta de la verja, baja por las escaleras. Abajo te encontrarás con Brad Vickers, convertido en zombi. Acaba con él y recoge de su cadáver una llave. Cuando llegues a la habitación oscura con los armarios, usa la llave para abrir uno y coger otra ropa.

• Armas extra:
Si terminas el disco A en 2 horas y media o menos, y con una puntuación de A o B, obtendrás un lanzamisiles con munición infinita. En el disco B, sin embargo, tienes dos opciones para elegir. Si terminas en menos de 3 horas con una puntuación de A o B obtendrás munición infinita de ametralladora. Si lo haces en menos de 2 horas y media obtendrás munición infinita para lanzamisiles y ametralladora, y la potentíe gatling.

XPLORER

LOS MEJORES CÓDIGOS

ALIEN RESURRECTION

• Salud Infinita:
$7704182AC134
$87FCF1FA4535

• Detener el tiempo (Nivel 2):
$77D4067ABFD7
$8722FCF83535

• Más tiempo (Nivel 2):
(Pulsa Select)
$779EF6E7C233
$8749C906A5B5

• Menú de Trucos:
$371276273436

• Modo de Búsqueda:
$373183263436

• Todos los Objetos disponibles:
$87BE96443144

• Objetos ilimitados:
$7751B1B2D7B7
$87778F503535

• Tener luz de flash ilimitada:
$77BDD508A134
$87DD75454205

• Tener al máximo:
Medikits pequeños:
$7704182AC134
$870844B2D51C
Medikits medianos:
$7704182AC134
$870A42B4D51C
Medikits grandes:
$7704182AC134
$870C44B6D51C
Extintor:
$7704182AC134
$873C34C6D51C
Detonador:
$7704182AC134
$37C4B248D599
Batería:
$7704182AC134
$872424CED51C

• Tener todas las armas:
$7704182AC134
$37CBC985C234

• No tener que recargar:
$7713EE75F47A
$875C33343535

• Tener munición de:
Escopeta:
$7704182AC134
$37D0C2B43539
Rifle de pulsos:
$7704182AC134
$379A8CCE0571
Lanzallamas:
$7704182AC134
$37746218D599
Pistola Eléctrica:
$7704182AC134
$3796D41AD599
Lanza Granadas:
$7704182AC134
$37F630BE333B
Láser:
$7704182AC134
$37D610E2155D
Lanza Cohetes:
$7704182AC134
$37FC32C03539

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX PAL

• Congelar el tiempo:
(Presiona L1 y L2)
$7715D55DBC34
$07E727A63535

• Cada acción vale 10.000 puntos:
$656C706D6574
$57CDC5D69539
$5BEF15CB5D00

• Todos los trucos disponibles:
$3757D715C234

• Todos los personajes disponibles:
$3751C7493541

• Abrir todos los niveles:
$3756CA4E3541

• Abrir todos los estilos:
$375ED048343A

TRUCOS NUEVOS | TRUCOS DE LOS LECTORES | JUEGOS PLATINUM | JUEGOS PRECIO ESPECIAL | JUEGOS PRECIO NORMAL

• Jugar como Hunk:
Tienes qu e completar los dos discos con una puntuación de A en cada uno para poder jugar con Hunk.
• Jugar como Tofu:
Debes hacer los seis escenarios con una puntuación de A.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

• Modo Mad Jackal Operation:
Completa el juego una vez en cualquiera de los dos niveles de dificultad. Recuerda que gracias a este modo puedes conseguir algunas armas extra muy útiles.
• La dificultad importa:
Antes de empezar a jugar, recuerda que cada nivel de dificultad tiene sus pros y sus contras. Sólo en el modo de dificultad más alto podrás lograr todos estos extras y opciones ocultas:
Las cinco vestimentas:
Cuando completes el juego en menos de 5 horas ganarás un nuevo traje para Jill. La primera vez que lo hagas, obtendrás también una llave con la que podrás abrir la tienda de moda que hay en un pasillo cercano al Bar.
Los objetos de Némesis:
A lo largo del juego te verás obligado a enfrentarte con Némesis varias veces. Si le derrotas durante estos encuentros te obsequiará con una caja blanca que encierra ítems como piezas para armas o cajas de sprays.
El diario secreto de Jill:
Debes recoger por orden los 30 archivos informativos del juego.

RIVAL SCHOOL

• Subjuegos:
Están ocultos en el CD Evolution.
Roberto 1: Target Mode:
Acaba el modo para 1 jugador con Roberto jugando en el nivel de dificultad por defecto. Debes seleccionar primero a Roberto y luego a otro personaje de su escuela.
Roberto 2: Penalty Shot:
Acaba el modo para 1 jugador con Roberto en el nivel de dificultad más alto sin modificar ninguna otra opción. Debes seleccionar primero a Roberto, y luego a un personaje de su escuela.
Shoma: Homerun Derby:
Acaba el modo para 1 jugador con Shoma en el nivel más alto de dificultad sin modificar ninguna opción. Selecciona primero a Shoma, y luego a un personaje de su escuela.
Natsu: Service Mode:
Acaba el modo para 1 jugador con Natsu en el nivel de dificultad más alto sin modificar ninguna otra opción. Selecciona a Natsu, y luego a otro personaje de su escuela.
La oficina de Kyoko:
Para acceder a la sesión de masajes de Kyoko debes completar el modo para 1 jugador en el nivel de dificultad más alto. El "subjuego" aparecerá dentro del menú Extra, bajo el nombre de Kyoko´s Office.
El masaje se te dará a través del Dual Shock. Si después del los combates te molesta el cuello, resulta muy relajante.

ROAD RASH JAILBREAK

Para activar estos códigos, primero debes entrar en una pantalla especial. Para ello, ve a la pantalla de opciones y colócate sobre Multiplayer. Después, presiona ✖ al tiempo que pulsas:
L1 + R1 + R2 + ←.
Luego estos passwords.
• Seleccionar nivel Jailbreak:
Pon como password KLFSDA, entra en el modo Jailbreak y podrás seleccionar nivel pulsando **L1** o **R1**.
• Seleccionar nivel en el Modo Five-0:
El passwords es BDK y reacciona igual que en el anterior.
• Nitros extra:
Con FDMFG dispondrás de 4 nitros para derrochar en el modo Jailbreak.

ROLLCAGE STAGE II

• Modo Sobrevivir:
Introduce este password, y habrás desvelado una nueva interrogante de la pantalla de modos de juego.
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
• Modo espejo:
Para disfrutar de todos los circuitos, pero a la inversa, introduce este largo password:
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOO OO!
• Más difícil todavía.
Para complicarte más la vida en el Modo Maestro, introduce:
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
• Lo más de lo más:
Este truco te permitirá jugar en todos los modos de juego, campeonatos, carreras especiales y con cualquier coche. Para activarlo entra en la pantalla de passwords y escribe:
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!



SILENT BOMBER

• Modo Avanzado:
Accederás a este modo cuando consigas completar la aventura una vez. Gracias a este modo podrás escoger cualquier nivel, lo que te permitirá recoger los Data Chips que te hayas dejado.
• Benoiyt Mandenubrot en el modo arena:
Tienes que obtener una calificación A o superior en todos los niveles. Es más fácil en el modo Avanzado.
• La E-Unit con todos los Chips posibles:
Supera todos los niveles con un rango de A.
• Mercury en el modo VR Arena:
Consigue un nivel B o superior en todos los niveles.
• Descubre el tanque en el modo VR Arena:
Debes obtener una puntuación S en todos los niveles. Lo mejor es intentarlo desde el Modo Avanzado, y los máximos Data Chips.

SILENT HILL

• Pantalla de opciones extra:
En la pantalla de opciones, pulsa a la vez **L1 +L2+R1 + R2**. Aparecerá un nuevo menú llamado Extra Options.
• Objetos especiales:
Algunos objetos aparecen al terminar el juego y requieren obtener un final específico y volver a cargar el juego con el archivo "Next Fear".
Lata de gasolina: Te vale cualquier final y te deja usar la Sierra Eléctrica y el Taladro Neumático. Está en la Gasolinera del casco antiguo, al lado de la Sala de Control del Puente.
Sierra eléctrica: Vale cualquier final, pero debes tener la gasolina. Está en Cut-rite Chain Saws, encima de la calle Bloch.
Taladro neumático: Basta cualquier final y tener la lata de gasolina. Está en la habitación inferior de la Sala de Control del Puente. Como sólo tienes una lata, tendrás que elegir entre la Sierra o el Taladro. Si consigues acabar el juego 3 veces aparecerá otra Lata.
Katana: Acabar con el final "good+". Vuelve a jugar y ve a la calle Levin del casco antiguo. Entra en la casa que está junto a la caseta del perro y coge la Katana de la sala que estaba cerrada.
Hyper Blaster: Termina el juego con el Final Secreto y cuando vuelvas a empezar la tendrás en tu poder.
• Los finales:
Los 5 finales posibles dependen de tu actuación y de tres decisiones:
1- Coger el Líquido Rojo que hay en la Oficina del Director utilizando la Botella de Plástico de la Cocina.
2- Tienes que utilizar el líquido para salvar a Cybill durante el enfrentamiento con ella en el Parque de Diversiones.
3- Realizar toda la búsqueda de la Llave de la Motocicleta de Kaufmann.
• Final Bad: No haces nada.
• Final Bad+: Coges el líquido y salvas a Cybill.
• Final Good: Coges la llave.
• Final Good+: Coges el líquido, la llave y salvas a Cubill.
• Final secreto: Acaba el juego con el final "Good+", carga la partida "Next Fear", y desde el café busca en el mapa la tienda "Connentence Store 8", la calle Bachman. Allí está la Piedra de Canalización, que tienes que usar en 5 lugares:
1- En el tejado de la Escuela una vez que has conseguido pasar a través de la puerta del reloj.
2- Cuando sales del Hospital para pelear contra la polilla gigante. Antes de salir a la calle hay una verja y un patio. Sin salir, utiliza ahí la piedra.
3- En el parking del motel donde está la moto.
4- En la Zona Turística, dentro del barco por el que tienes que pasar para llegar al Faro.
5- En el tejado del Faro.
Si sigues estos 5 pasos, en cuanto utilices la Piedra por última vez se terminará el juego.

SLED STORM

• Nueva moto Sled Storm:
Tienes que meterte en la pantalla de options, seleccionar después la opción Load/save y luego en password tienes que introducir:
●, ▲, ■, R2, R2, L1, ✖, ▲.
• Jugar con Jackal:
En la pantalla de passwords, pulsa:
L2, L2, ●, R2,■, R1, L1, ▲.

SOULBLADE

Personajes ocultos:
• Siegfried!: Consigue todas las armas de Siegfried en el Edge Master Mode. Lo encontrarás a continuación de los demás luchadores. Ojo, como no aparece en pantalla tendrás que desplazarte hasta localizarlo.
• Sophitia!: Consigue todas las armas de Sophitia en el Edge Master Mode. Estará a continuación de Siegfried!.
• Sophitia!!: Reúne 70 armas del Edge Master. Esta Sophitia deja más "chicha" a la vista.
• Soul Edge: Termina el juego con todos los personajes.
• Seung Han Myong: Completa el modo Arcade con Hwang y después con Seung Mina. Aparecerá junto a Siegfried! y Sophitia!.

SOUL REAVER

• Segadora de Almas:
Pausa el juego y mantén pulsados **L1** o **R1** al tiempo que pulsas:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓.
• Recuperar Vida:
Pausa y mantén pulsados **L1** y **R1** al tiempo que pulsas:
↓, ●, ↑, ←, ↑, ←.
• Cambiar de Plano:
Para no perder tiempo buscando los portales, pausa el juego, y mientras pulsas **L1** presiona:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓
• Todos los poderes:
Pausa el juego y pulsa **L1** o **R1**, sin soltarlos presiona:
↓, ↑, →, →, ●, ↑, ↑, ↓.
• Proyectiles de fuerza:
Pausa el juego, pulsa **L1** o **R1**, y sin soltarlos realiza esta combinación:
←, →, ●, ←, →, ←.

TELEÑECOS: RACE MANIA

Tienes que introducir estos códigos mientras los Teleñecos están dando vueltas al logo del juego al principio de este. Si lo haces bien, oirás el sonido de una trompeta, además de ver un mensaje en pantalla.
• Todos los corredores:
Pulsa ● + ▲ + ✖ + ● + ▲ + ✖ + ● + ▲ + ■ + ✖.
• Todos los corredores y vehículos:
Pulsa ▲ + ● + ▲ + ■ + ▲ + ✖ + ▲ + ▲ + ✖ + ●.
• Abrir la pista del Estudio:
Pulsa ■ + ■ + ● + ● + ✖ + ● + ▲ + ● + ▲ + ■.
• Abrir la pista de Arches:
Pulsa ■ + ● + ✖ + ● + ■ + ▲ + ● + ✖ + ● + ▲.
• Abrir la pista de Fraggel Rock:
Pulsa ✖ + ■ + ✖ + ■ + ✖ + ■ + ▲ + ● + ✖ + ■.
• Abrir el final y seis pistas adicionales:
Pulsa ● + ▲ + ■ + ▲ + ✖ + ▲ + ■ + ● + ▲ + ✖.





• Grabado de fuego:
Realiza los mismos pasos de los trucos anteriores.
↑, ↑, →, ↑, ▲, L2, →.
• Grabado de Fuerza:
• Grabado del sonido:
→, →, ↓, ●, ↑, ↑, ↓.
• Grabado de la piedra:
↓, ●, ↑, ←, ↓, →, →.
• Grabado de la luz:
←, ●, ←, →, →, ↑, ↑, ←.
• Grabado del agua:
↓, ●, ↑, ↓, →.
• Elevar la energía:
←, ●, ↑, ↑, ↓.
• Soul Reaver:
↓, ▲, L2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓, →.
• Magia al máximo:
▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.
• Fire Reaver: ▲, → ↓, ●, ↑.
• Soul Reaver de Kain:
✖, ●, →, ▲, ←, ←, →, ↑.
• Soul Reaver del aire:
✖, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, →, ↑.
• Aumentar la energía:
→, ✖, ←, ▲, ↑, ↓.
• Atravesar barreras:
↓, ●, ●, ←, →, ←.
• Disparar con la espada:
→, ←, ●, ←, →, ←.

SOUTH PARK

• Personajes en multijugador.
Introduce estas contraseñas según el personaje que quieras usar.
• Ylovemachine: Chef.
• Bcheckataco: Wendy.
• Sraft: Terrence.
• Pphaert: Phillip.
• Jhawking: Jed.
• Acheatingsbad: Señor Macky.
• Delvislives: Oficial Barbrady.
• Goutrange: Big Gay All.
• Mslapupmeal: Starvin Marvin.
• Vdorothysfriend: Garrison.
• Efishnchips: Pip.
• Qstaringfrog: Jimbo.
• Hkickme: Ike.
• Kallwoman: Señora Cartman.
• Ngoodscience: Mephisto.
• Tmajestic: Visitante Alien.

SPIDERMAN

Introduce estos trucos desde la opción Cheats del menú Special.
Dulux: Modo cabezón.
Rustcrst: Invulnerable.
Xclsior: Selección de nivel.
Strudl: Telaraña ilimitada.
Dcstur: Salud infinita.
Watchem: Todas las películas.
Allsixcc: Todos los cómics.
Twntyndn: Traje de Spiderman 2099
Bnreilly: Traje de Ben Reilly.
Eel nats: Libera todo.

SPYRO THE DRAGON

• 99 Vidas:
En el menú del inventario pulsa:
■ (6 veces), ●, ↑, ●, ←, ●, →.
• Todos los niveles:
En la pantalla inventario pulsa:
■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓.
• Demo de Crash 3:
Cuando aparezcan las palabras "press start" y presiona estos botones al mismo tiempo:
L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ▲ + ●

SPYRO 2

• Cambiar la piel de Spyro:
Puedes cambiar el color de la piel de Spyro pausando el juego y pulsando una de estas combinaciones:
Negro: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Azul: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✖
Verde: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲
Rosa: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■
Rojo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ●.
Amarillo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
• Rastreador de Gemas:
Si quieres encontrar las gemas más fácilmente, pulsa y mantén presionados los botones **L1, L2, R1** y **R2**. La libélula señalará la dirección en la que se encuentra la gema más cercana, como un sabueso.
• Hacer Plano a Spyro:
Para conseguir que nuestro simpático dragón se vuelva tan plano como una hoja de papel pausa el juego e introduce esta combinación:
←, →, ←, → L2, R2, L2, R2, ■.
• Todas las habilidades:
Para hacerte con todas las habilidades especiales de Spyro sin pagar nada, pausa y presiona:
●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■.
• Demo de Crash Team Racing:
Presiona al mismo tiempo (y mantén pulsados) **L1, R2** y ■ en la pantalla de presentación. Para volver al juego de Spyro hay que resetear la consola.

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGON

• Demo de Crash Bash:
Pulsa a la vez en la pantalla del título:
L1+ R2 + ■.
• Derrotar al Jefe:
Después de derrotar a un Jefe, si vuelves al lugar que acabas de dejar, Sparx podrá disfrutar de una aventura.
• El Cheque está en el Correo:
Incluso si tienes suficiente dinero para pagar a Moneybagas, niégate a veces a pagarles. Te sorprenderá ver que te contestan.
• Aviso amistoso:
Habla siempre con todos los personajes simpáticos y amigables de cada mundo. Te darán información muy importante sobre lo que tienes que buscar o cómo hacer cosas.
• Chequeos:
Vuelve a chequear el Atlas todas las veces que haga falta. Te dará pistas sobre los huevos de Dragón que no hayas encontrado aún.

STAR WARS EPISODIO 1: LA AMENAZA FANTASMA

• Muchas ventajas:
Con este truco podrás, elegir nivel o hacerte invulnerable, junto a otras ventajas. Para activarlo, ve al menú principal, ilumina opciones y pulsa:
▲, ●, ←, L1, R2, ■, ●, ←.
Después, pulsa a la vez:
L1 + SELECT + ▲ y accederás a una nueva pantalla de opciones.
• Que los Jawas crezcan:
Introduce la palabra "Turntables" en la pantalla de códigos.
• Acabar con Darth Maul:
Cuando Darth Maul mate a Qui Gon, espera tras la segunda barrera de energía. Darth Maul se ocultará tras una esquina. Ármate con las granadas o el lanzacohetes y, cuando se abra la barrera, dispárale sin salir. Los impactos no serán directos, pero le quitarás energía.
• Cómo desenfundar el sable de luz en el agua:
Si pensabas que el sable de luz no podía utilizarse en el agua, estabas muy equivocado. Cuando estés en el agua o escalando pulsa el botón Start, después sitúate en el submenú armas y escoge el sable de luz.

STREET FIGHTER ALPHA 3

• Modos de juego extra:
Modo Classical: Acumula un tiempo de juego superior a 3 horas.
Modo Saikyou: Acumula un tiempo de juego superior a cinco horas. También se pueden conseguir completando el modo Arcade en nivel de dificultad 4.
Team Battle: Completa el modo Arcade en el nivel de dificultad 8. También puedes lograrlo en el modo World Tour, ganando en Hong Kong.
Modo Survival: Alcanza una puntuación superior a 48.106 en el modo World Tour.
Modo Dramatic Battle: Completa el modo Arcade en dificultad 8, o vencer con ambos equipos (es decir, con el del jugador 1 y con el del jugador 2) en el modo Team Battle.
Modo Final Battle: Para liberar este modo, completa el Arcade en el nivel de dificultad 7.
• Personajes ocultos:
Balrog versión Coin Op: Alcanza el nivel Master en cualquier Ism en el modo World Tour. Para escogerlo, debes iluminar a Balrog, presionar L2 y sin soltar, pulsar cualquier otro botón del pad.
Guile: Saldrá de manera aleatoria en el modo World Tour entre los niveles 19 y 27. Véncele.
Evil Ryu: Alcanza el nivel 28 en el modo World Tour Mode.
Evil Akuma: Alcanza el nivel 31 y el nivel Master en todos los Ism del World Tour. Para seleccionarlo, sitúate sobre Akuma, presiona L2 y sin soltar, escógelo con cualquier botón.
• Pelear contra Evil Akuma en Final Battle:
Para conseguir enfrentarte a Evil Akuma, escoge a tu luchador y con rapidez presionar L1 y L2 mientras escoges el Ism. No dejes de presionar L1 y L2 hasta que Evil Akuma se anuncie como tu oponente.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Estos trucos se activan seleccionando en el menú principal las opciones que se indican, y pulsando select en cada una un número determinado de veces.

• **Abrir los Bonus Games:** Bonus, Select (5 veces), Option, Select (3 veces), Versus, Select (1 vez) y Director, Select (2 veces) .

• **Todos los personajes:** Bonus, Select (X2), Director, Select (X4), Practice, Select y Arcade, Select (x4).

• **Bonus Vs Bison:** Bonus, Select (X13), Director, Select (x4), Bonus, y Select (X13).

STREET SKATER 2

Tienes que introducir los trucos en la pantalla de presentación que aparece cuando cargas el juego. Escucharás un sonido metálico cada vez que metas uno nuevo. Una vez que los hayas activado, entra en los distintos menús del juego.

• **Todas las tablas:** ●, ●, ■, ●, ■, ■, ●, R1.

• **Todos los personajes:** ←, ←, ●, ●, L2, ■, →, R2.

• **Todas las pistas:** ←, →, ←, →, ●, ●, R1, ■

• **Imágenes de vídeo:** R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.

STRIDER 2

• **Controlar a Strider Hien:** Debes superar la quinta misión en cualquier nivel de dificultad, y salvar la partida al completar el juego. Después, al iniciar una nueva partida, podrás escoger entre dos modos de juego: Strider Mode y Hien Mode.

SYPHON FILTER

• **Más difícil todavía:** Con este sencillo truco se puede aumentar la dificultad de todos los niveles. Basta con presionar en la pantalla del título esta secuencia: ●+■+L1+L2+R2+✖

Si lo has hecho bien oirás una voz decir: "Damn it!" y al comenzar la partida aparecerán las palabras "Estás Jugando en el Nivel DIF".

• **Todas las misiones:** Mientras estés jugando, pausa el juego e ilumina la opción "Elegir nivel". Ahora debes presionar y mantener apretados estos botones: ●+■+L1+R1+L2+R2+✖

• **Todas las armas con munición infinita:** Vuelve a pausar el juego y pon el cursor sobre el menú de armas y pulsa, manteniendo: SELECT + ● + L1 + L2 + R2 + ✖

• **Liberar el modo experto:** En la pantalla de inicio selecciona Juego Nuevo, y pulsa: L1+L2+R2+ ■ + ● + ✖.

• **Matar de un único disparo:** Durante la partida pausa el juego, y selecciona la opción objetivos de la misión. Tras eso, pulsa: → + L1 + R1 + R2 +● + ✖.

• **Selección de nivel:** Durante la partida, selecciona Opciones, y resalta Seleccionar misión. Tras eso, presiona: L1 + L2 +R1+ R2+ ■+ ● + ✖.

SYPHON FILTER 2

• **Más difícil todavía.** Para conseguirlo, basta con que en la pantalla del título presiones a la vez: ↑+SELECT+L1+R2+■+●+✖. La imagen saltará al juego y verás la confirmación en la pantalla. A medida que avances, accederás a imágenes de vídeo secretas que podrás ver en el menú de opciones.

• **Avanzar:** Si quieres saltar de nivel, pausa el juego, ilumina la palabra MAP y pulsa: → + L2 + R2 + ● + ■ + ✖ Cuando accedas al menú de opciones verás que ha aparecido una nueva "Cheats". Entra y podrás pasar de nivel. No funciona con el anterior.



[T]

TAI FU

• **Menú de trucos:** Comienza el juego, y termina cualquier nivel para llegar a la pantalla del mapa. Una vez en ella, pulsa estos botones: SELECT+L1+L2+R1+R1

• **Selección de nivel:** Presiona los botones **R1+R2** en la animación entre niveles. Podrás acceder al nivel en el que quieras jugar. Una vez que hayas seleccionado la fase pulsa ■ para poder entrar.

• **Muchos códigos:** Durante el juego normal, sin pausar la partida, pulsa esta combinación: R2, ▲, R2, ▲, ●, ✖, ■ .

Una vez hecho esto, presiona **R2** hasta que te cargues de energía (el personaje junta las manos y comienza a meditar).

Cuando lo hayas cargado a tope, introduce inmediatamente los siguientes códigos según el efecto que más te convenga. Ten cuidado ya que la gran mayoría de estos trucos sólo duran un corto perído de tiempo.

Vidas infinitas: R2, ▲, R2, ←, →, ✖

Al máximo de vida: R2, ▲, R2, ←, →, ●

Invisibilidad: R2, ▲, R2, ←, →, R1

Chi a tope: R2, ▲, R2, ←, →, ■

Kung Fu: R2, ▲, R2, ←, →, ▲

Invencibilidad: R2, ▲, R2, ←, →, R2

Enemigos en miniatura: R2, ▲, R2, ←, →, ↓

Enemigos gigantes: R2, ▲, R2, ←, →, ↑

• **Habilitar pantallas de trucos de mapa:** En la pantalla del mapa presiona: R2, ▲, R2, ▲, ●, ↓, ■.

• **Selección de estilo:** Activa el menú de trucos del mapa y en la pantalla del mapa presiona: R2, ▲, R2, ▲, ■, ●, ↓, ▲, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2.

• **Para ver los créditos:** Activa el menú de trucos del mapa y en la pantalla del mapa presiona: R2, ▲, R2, ▲, ↓, ■, ●, ▲, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1.

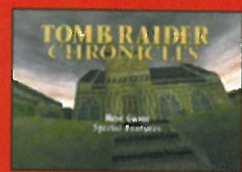
TOMB RAIDER CHRONICLES

• **Todas las armas, Munición y Botiquines Infinitos:** Entra en la pantalla del inventario y selecciona el "Timex-TMX". Ahora pulsa y mantén los botones **L1+L2+R1+R2+ ↑** y pulsa ▲ a la vez.

• **Todos los objetos:** Entra en la pantalla del inventario y selecciona el "Timex-TMX". Ahora pulsa y mantén los botones **L1+L2+R1+R2+ ↓ + ▲**.

• **Opciones Extras:** Entra en la pantalla del inventario y selecciona el "Timex-TMX". Ahora pulsa y mantén **L1+L2+R1+R2+ ↓ +●** y pulsa ▲. Sal del juego y ve al menú principal, donde encontrarás una nueva opción, "Special Features", que incluye, entre otras cosas, diseños y una presentación del Tomb Raider de nueva generación.





TARZÁN

• **Selección de nivel:** Si quieres jugar en cualquier nivel, lo único que tienes que hacer es esperar a que aparezca el menú principal y pulsar: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓.

Justo debajo de la opción Cargar aparecerá la nueva opción de Trucos.

• **Pantalla de trucos:** Para poder activar la opción de Trucos tienes que haber puesto primeramente en marcha el truco de selección de nivel comentado arriba. Ya en esta pantalla pulsa la siguiente secuencia de botones: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.

Escucharás un sonido de confirmación.

TEKKEN 3

• **Modo récord secreto:** En el modo práctica elige "1 jugador estilo libre", en el sub-menú presiona y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** y presiona ●. Te llevará a la pantalla de lucha donde con ↓ y **Select** podrás grabar los movimientos que hagas.

• **Intro secreta:** Después de la intro con Heichi, mantén presionados **L1 + L2 + R1 + R2** en la pantalla en la que sale el logo de NAMCO por segunda vez.

• **Jugar como Kuma:** Gana el arcade una vez.

• **Jugar como Julia:** Gana el arcade dos veces.

• **Jugar como Gun Jack:** Gana el arcade tres veces.

• **Jugar como Mokujin:** Gana el arcade cuatro veces.

• **Jugar como Anna:** Gana el arcade cinco veces.

• **Jugar como Bryan:** Gana el arcade seis veces.

• **Jugar como Heihachi:** Gana arcade siete veces.

• **Jugar como Ogre:** Gana arcade ocho veces.

• **Jugar como True Ogre:** Gana el arcade nueve veces.

• **Jugar como Panda:** En la pantalla de selección ilumina Kuma y presiona ●.

• **Jugar como Tiger:** En la pantalla de selección ilumina Eddy y presiona ▲.

• **Jugar como Doctor B.:** Gana el "Tekken Force" 4 veces para liberar al Doctor B en el modo arcade.

• **Jugar como Gon:** Gana el Arcade con el Doctor Boskonovitch. Busca a Gon en uno de los extremos del menú. También puedes ganarle en el modo "ball".

• **Tekken ball mini-game:** Tienes que ver los finales de los diez personajes básicos.

• **Otra forma de liberar a Gon** Si quieres hacerte con Gon de una manera mucho más fácil que la tradicional, puedes hacerlo de la siguiente manera. Selecciona el modo Survival, y cuando te pida las iniciales, introduce como nombre GON. De esta manera, tendrás a Gon disponible la próxima vez que vayas a la pantalla de selección de personajes.

TOCA WORLD TOURING CARS

• **Opciones de Bonus:** Desde el Menú Opciones, elige la opción Bonus, selecciona Introducir Bonus y a continuación introduce estos códigos:

GLYCERINE: Botón turbo.
EUROPA: Gravedad baja.
ETHANOL: Estela de movimiento.
T2: Coches cromados.
TWINPEAKS: Altura doble.
GRUNTSOME: Potencia extra.
WEFLIPPED: Modo contrario.
VANISHING: Suspensión suave.
KERBKRAWL: Bordillos explosivos.
MADCAB: Coche invencible.
MUSCLE: Potencia Extra.
MOON: Gravedad baja.
BACKWARDS: Efecto espejo.
STRETCH: Doble suspensión.
ONE2MANY: Visión borrosa.
SHINY: Coches cromados.
NITRO: Turbo propulsión.
DRIVER: Suspensión más suave.
KABOOM: Bordillos explosivos.
BRICK : Coche invencible.
DOTTY: Consigues los bonus de los coches.
KRAZYKERBS: Bordillos explosivos.
IAMTHEGAME: Todas las pistas.

Una vez introducidos estos códigos, el juego te da la opción de poder activarlos o desactivarlos en el mismo menú de Bonus.

• **Conseguir todos los bonus:** Introduce alldacarsalldatime en la sección de passwords (opciones) para conseguir todos los bonus de los coches.

• **Coches Extras:** Consigue el número indicado de puntos en el modo Campeonato para poder acceder a varios coches extras más:

Audi TT: 15 puntos.
Ford Mustang GT: 30 puntos.
Plymouth Prowler: 50 puntos.
Celica GT4: 75 puntos.
Dodge Viper: 105 puntos.
Lotus 34CR: 140 puntos.
Mitsubishi GTO: 180 puntos.
AC Superblower: 225 puntos.
Subaru Impreza WRX: 275 puntos.
Mazda RX7: 335 puntos.
AC Aceca: 400 puntos.
TVR Cerbera Speed 12: 470 puntos.
Bently Hunaucieres: 545 puntos.







TELEÑECOS RACEMANÍA

• **Todas las pistas:** Si quieres jugar en cualquier pista, lo que tienes que hacer es esperar a que aparezca la pantalla de "Press Start" y pulsar: ●, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖.

• **El final del juego:** En la misma pantalla de antes pulsa esta combinación: ●, ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ▲, ✖. Entra en la pantalla de opciones y verás como la última es "Fin". Desde aquí además accederás a todas las carreras y sus bonus.

• **Con un amigo:** Podrás elegir, dentro de la opción "Secretos", la competición de 2 jugadores. Pulsa donde siempre: ●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ●, ▲.

• **Modo Espejo:** Para jugar los circuitos al revés, y para dos jugadores, tienes que pulsar la siguiente combinación: ■, ■, ●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ▲, ■. También accederás a la carrera de bonus "Estudio" .

• **Fraggle Rock:** Para acceder a la carrera de bonus "Fraggle Rock" presiona: ✖, ■, ✖, ■, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■.

TENCHU

• **Debug Mode:** Haz una pausa presiona **L1+R2** y pulsa: ↑, ▲, ↓, ✖, ←, ■, →, ●. Suelta ahora **L1** y **R2** y pulsa lentamente **L1**, **R1**, **L2** y **R2**. Si lo estás haciendo bien verás que la palabra "Pause" desaparece de la pantalla, No te preocupes si no te sale a la primera, no es cuestión de rapidez. Pulsa **Start** para volver a la partida y presiona **L2+R2** para hacer que aparezca el nuevo menú.

• **Recuperar toda la energía:** Igual que antes, pausa el juego en cualquier momento, y pulsa: ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←.

• **Todos los objetos y armas:** Ve a la pantalla de selección de objetos, presiona **R1** y sin soltarlo pulsa esta secuencia: ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←.

• **Para poder llevar 99 objetos:** Presiona **R2** en el menú de objetos, y sin soltar el botón, pulsa la siguiente combinación de botones: ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ↓.

• **Selección de nivel:** Ve a la pantalla de selección de nivel, presiona el botón **R1**, y sin soltarlo, pulsa la siguiente combinación: ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, →.

• **Cambiar los enemigos:** Todos los niveles de *Tenchu* tienen varias colocaciones distintas de los enemigos, y para seleccionar la que más te guste tan sólo tienes que presionar **L2** en la pantalla de selección de nivel, y sin soltarlo, pulsar la siguiente secuencia: ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←.

TOCA TOURING CAR 2

Introduce estos códigos como nombre del piloto.

• **Todos los coches:** "MECHANIC".

• **Conduce un Ford Mondeo:** "CMFORD"

• **Todo los circuitos:** "BIGLEY".

• **Circuito de bonus:** "TECHLOCK".

• **Circuito de Oulton Park Island:** "DINKYBIT".

• **Daño más rápido:** "DUBBED".

• **Nuevas opciones en el modo "challenge":** "BANGBANG".

• **Gravedad baja:** "LUNAR" .

LOS MEJORES CÓDIGOS

XPLORER

• **Todas las bicicletas disponibles:**
$3760D0483539

• **Todas las películas disponibles:**
$375FD71DC234

DINO CRISIS 2

• **Puntos de Experiencia infinitos:**
$874F3FA358B4
$87CDAED025CD

DRIVER 2

• **Saltarse la introducción y las FMVs:**
$775319AD26FC
$872CEEF85935
$774A0E153646
$873AB82A3539
$774A0E153646
$8730AA184535

• **Tiempo infinito:**
$870707132CC9
$879181952447

• **Invencibilidad siempre en On:**
$87ACFD5F3436

• **Inmunidad siempre en On:**
$87B0FD633436

• **Sin crímenes:**
(Presiona L1)
$777096363539
$87AB5B6C3535

• **Coches grandes:**
$87285AE65535
$87E14D825535
$877EB01E5535
$871C92BA5535
$87B575565535
$873367F25535
$87C04A8E5535
$8759AD2A5535
$87F78FC65535
$87B482625535
$874E64FE5535
$87EBC79A5535
$8778AA365535
$87F29CD25535
$878F7F6E5535
$8729610A5535

• **Secretos:**
$873AD7093244

• **Saltos:**
(Presiona X y L1)
$77257E5EF579
$874C56F64135

• **Conducir a través de los coches:**
(Pulsa y mantén X y R1)
$77217A62F57D
$874A38E84535

• **Todas las ciudades disponibles:**
$77AB5CD72C3E
$87B08D423535

• **Nivel de daño soportado infinito.**
Muerte Súbita para otros coches:
$77EA0EF7343E
$87A2C2230278
$772404053238
$8719F5F44535

• **Conducir y caminar atravesando paredes:**
$77599BF5F67E
$8796D0A04535
$77F26D0A155D
$870C83D44535
$77EF2AFD3238
$87E41BEC4535

• **Poder dejar cualquier coche mientras conduces (incluidos coches de policía):**
$7749C944333F
$8745C12C4535

• **Detener el tráfico:**
$77AC48ED5E6E
$872165085535

• **Camuflaje:**
(Pulsar y mantener el Círculo)
$77547A521555
$87C472627535

TRUCOS NUEVOS · TRUCOS DE LOS LECTORES · JUEGOS PLATINUM · JUEGOS PRECIO ESPECIAL · JUEGOS PRECIO NORMAL

• **Carreras de 40 vueltas:** "LONGLONG".
• **Modo Turbo:** "FASTBOY".
• **Mini-coches:** "MINICARS".
• **Coches invisibles excepto los neumáticos:** "JUSTFEET".
• **Desactivar la descalificación en el modo "championship":** "PUNCHY".
• **Elevaciones mayores en los circuitos:** "ELASTIC".
• **Fondo desenfocado:** "TRIPPY".

TOCA WORLD TOURING CARS

• **Opciones de Bonus**
Desde el Menú Opciones, elige la opción Bonus, selecciona Introducir Bonus y a continuación introduce estos códigos:
GLYCERINE: Botón turbo.
EUROPA: Gravedad baja.
ETHANOL: Estela de movimiento.
T2: Coches cromados.
TWINPEAKS: Altura doble.
GRUNTSOME: Potencia extra.
WEFLIPPED: Modo contrario.
VANISHING: Suspensión suave.
KERBKRAWL: Bordillos explosivos.
Una vez introducidos los códigos, tienes opción de activarlos o desactivarlos en el mismo menú de bonus.

TOMB RAIDER

Para activarlos, ve a la pantalla de inventario e introduce la combinación correspondiente. ¡Que los disfrutes!
• **Saltarse niveles:**
L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2
• **Armas al Máximo:**
L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1.

TOMB RAIDER II

• **Pasar de nivel:**
Para saltar de un nivel a otro tienes que dar un paso a la ← otro a la → y otro a la ←. Después uno ATRÁS y otro ADELANTE, después gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE.
• **Todas las armas:**
Anda a la ←, →, ←.
Después da un paso ATRÁS y otro ADELANTE. Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia ATRÁS.

TOMB RAIDER III

• **Conseguir la Llave de la Pista de Carreras**
Mientras juegas en la Mansión de Lara tienes que pulsar: **R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2,** y obtendrás la Llave de la Pista de Carreras.
Estos trucos se introducen sin pausar. Busca un lugar seguro y libre de enemigos.
• **Recuperar energía:**
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.
Oirás un grito de Lara. Puedes realizarlo tantas veces como quieras.
• **Avanzar de nivel:**
Pulsa rápidamente esta combinación: **L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.**
Si Lara pronuncia la palabra "Nope" sabrás que el truco está activado.
• **Todas las armas:**
Tienes que realizar esta combinación para que funcione correctamente: **L2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2,L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2,L2, R2.**
• **Todos los secretos:**
Pulsa esta combinación:
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Actívalo siempre antes de acabar un nivel.

TOMB RAIDER IV. THE LAST REVELATION

• **Pasar de nivel:**
Tienes que situar a la Lara mirando exactamente al Norte. Para ello, entra en el menú de selección de objeto y observa la flecha de la brújula. Una buena manera de asegurarte de que Lara mira justo al Norte es buscar un bloque que mire en esa dirección y hacer que Lara se cuelgue de él. Cuando vuelva a subir estará encarada al Norte.
Si el bloque mirara al sur bastaría con que Lara diera una voltereta para colocarse.
Después de esto, colócate en la opción CARGAR del menú y mientras mantienes pulsados al mismo tiempo los botones:
R1, R2, L1, L2 y ↑, aprieta ▲.
Al salir del inventario saltarás automáticamente de nivel.
• **Todas las armas:**
Coloca a Lara mirando al Norte y entra en el menú del inventario. Sitúate sobre el botiquín pequeño y mientras mantienes presionados los botones:
R1, R2, L1, L2 y ↑, aprieta ▲.
• **Todos los objetos al límite:**
Con Lara mirando al Norte, entra en el menú del inventario y selecciona el botiquín grande. Mantén presionados los botones:
R1, R2, L1, L2 y ↓, y pulsa ▲.
Tendrás munición, bengalas y botiquines infinitos.

TOMORROW NEVER DIES

Estos códigos se ponen con la pausa puesta. Si el código es válido volverás al juego.
• **Todas las armas:**
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, L1, L1.
• **50 botiquines:**
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, SELECT.
• **Debug mode:**
Presiona esta secuencia:
SELECT,SELECT, ●, ●, L2, R2, L2.
• **Máxima energía:**
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT,●,●, ↑, ↑, ↓.
• **Invencibilidad:**
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲.
• **Bloquear el inventario:**
Con este truco no podrás cambiar de arma, ni seleccionar ningún objeto de tu inventario. Pulsa:
SELECT, SELECT, ●, ●, ←, →, SELECT.
• **A ciegas:**
No podrás ver lo que hay a tu alrededor.
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, SELECT, ●, ●.
• **Mover la cámara:**
Podrás mover la cámara mientras Bond permanece quieto, o sea, que no podrás moverle a él. Para desactivarlo y seguir jugando pulsa la misma combinación.
SELECT, SELECT, ●, ●, R2, R2.
• **Misión cumplida:**
Si quieres pasar de nivel sin tener que trabajarte toda la misión pulsa rápidamente:
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, ●.
• **Selección de nivel:**
Pulsa en el menú principal esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, ●, L1, L1.

TONY HAWK 2

• **Liberar a Spiderman:**
Para poder competir con nuestro trepamuros favoritos, debes crearte un personaje y terminarte el juego con una puntuación del 100%. Spiderman viene con cuatro trajes distintos.
• **Liberar a McSqueeb:**
Tendrás que superar el juego con Tony Hawk, recogiendo todo el dinero y quedando primero en las 3 competiciones.
• **Conseguir a Private Carrera:**
Debes realizar todos los Gaps que hay en el juego
• **Todas las características a 10**
Durante la partida, pausa el juego y presiona y mantén pulsado el botón L1 e introduce la siguiente combinación:
✖, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓.
Este truco incrementará todas tus características a 10.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

• **Todos los niveles:**
Para poder acceder a este truco y empezar el juego en el nivel que quieras, sólo tienes que seguir estos pasos: empieza una partida en el modo Práctica y pausa el juego una vez hayas empezado. Presiona después el botón **L1** y, sin soltarlo, pulsa:
■, ↑, ←, ↑, ●, ▲.
Notarás en la pantalla una sacudida. Ahora sal del nivel, pero sin volver al menú principal, y elige Selección de Nivel.
• **Cabezones:**
Para sacar este simpático truco tienes que pausarel juego y pulsar esta combinación mientras mantienes apretado **L1**: ←, ↑, ✖, ↓, ↑, ✖.
Notarás el efecto de antes.
• **Todo al descubierto:**
Tienes que pausar el juego, presionar **L1** y pulsar:
●, →, ↑, ↓, ●, →, ↑, ■, ▲. Tendrás a todos los personajes y las cintas.

TRICK'N SNOWBOARDING

• **Esquiadores de excepción:**
Si quieres disfrutar de personajes del calibre de Leon, Claire o un zombie de Resident Evil, sólo tienes que pulsar esta secuencia de botones en la pantalla del título:
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●.
Después tienes que seleccionar el modo de juego "Free" y pulsar **R2** o **L2** en la pantalla de seleccionar jugador.

[U]

UEFA CHAMPIONS LEAGUE'99

• **Faltas directas:**
Lo primero que tienes que hacer es colocar dos flechas. La primera corresponde a la dirección inicial de la pelota y la segunda a la dirección final. Coloca la primera lejos de la barrera y la segunda justo al lado opuesto. Si tienes que defenderte de una falta, no muevas la defensa. Coloca debajo de tu portería un jugador (donde no esté tu portero) y cuando el rival chute, pulsa ■ para despejar el balón.
• **Vaselinas:**
Dependiendo del tiempo que pulses el botón **L2** variará la distancia del tiro. Si después de soltar el botón pulsas la dirección contraria, darás altura a la pelota.
• **Colgar el balón:**
Una de las jugadas más efectivas es colgar el balón desde la banda. Lo podemos hacer de dos maneras. Apretando una vez el **R2**, daremos un pase elevado. Apretándolo dos veces daremos un pase a media altura y más rápido.

[V]

V-RALLY

• **Varios trucos:**
Cuando aparezca el logo de Infogrames en la pantalla blanca de intro, presiona: ↑, ↓, ▲ + ●.
Las palabras 'Lock Off' aparecerán y podrás usar estos códigos:
Sin límite de tiempo: ← + L1
Pistas extras : ← + L2
Carrera con un Jeep en vez de un Peugeot: ← + R1
Restaurar la carrera en modo Arcade: ← + R2
Para que puedas activar todos los trucos al mismo tiempo lo mejor que puedes hacer es presionar al mismo tiempo **← + L1 + L2 + R1 + R2** y dejarlos pulsados hasta que la pantalla de fondo blanco desaparezca.

V-RALLY 2

• **Ganar todos los campeonatos y obtener todos lo Bonus Cars:**
Para activar este truco, sólo debes pulsar esta secuencia en la pantalla de Game Progresion, colocándote en la cuadrícula del coche o campeonato que quieres abrir:
L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✖



WIPE3OUT

Para activar esta lista de trucos entra en la pantalla de "nombre predeterminado" dentro del menú de opciones e introduce estos códigos según el resultado que desees conseguir en cada caso. Si la pantalla parpadea después de confirmar (con END) es que el truco ha funcionado.

WALT DISNEY'S MAGICAL RACING TOUR

• **Jugar como Jiminy Cricket:**
Consigue todas las partes del Camión de Bomberos.
• **Tener acceso a Ned Shredbetter:**
Tienes que ganar el Trofeo Challenge.
• **Jugar como X.U.D. 71:**
Tienes que conseguir las 8 hadas que hay repartidas a lo largo de todas las partidas.





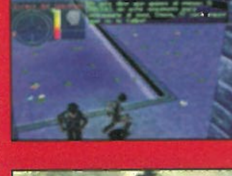
• **BEBEDEE:** Cambia los triángulos de turbo azul por blancos.
• **LINK:** Modo Link activado.
• **DEPUTY:** Armas infinitas.
• **GEORDIE:** Escudo ilimitado.
• **BUNTY:** Desbloquea los trofeos.
• **JAZZNAZ:** Clase Phantom.
• **CANERW:** Cuatro nuevos prototipos de circuitos.
• **WIZZPIG:** Todos los circuitos.
• **AVINIT:** Nuevos vehículos.
• **THEHAIR:** Desbloquea todos los campeonatos del juego.

WIPEOUT 2097

• **Nuevo vehículo: PIRAÑA**
Para conseguir este extraño vehículo, tienes que ir a la pantalla del menú principal y con los botones **L1, R1,** y **SELECT** pulsados simultáneamente presionar:
✖, ✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■.
• **Circuitos Phatom:**
Para que el truco funcione, en la misma pantalla que antes, y con los mismos botones pulsados, presiona:
▲, ▲, ▲, ●, ●, ●.
• **Mini-arma:**
Para añadir a tu catálogo este arma debes pulsar con el juego pausado y los botones L1, R1 y SELECT pulsados la siguiente combinación:
■, ●, ✖, ■, ●,✖, ▲ .
• **Energía infinita:**
Presiona, con el juego pausado y con los mismos botones que antes pulsados, **▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●.**
• **Armas infinitas:**
Esta vez pulsa **✖, ✖, ■, ■, ●, ●, ▲.**
• **Tiempo infinito:**
Para obtener esta ventaja la combinación es **▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖.** Sabrás que todos estos trucos han funcionado cuando al despausar veas aparecer un destello de color.
• **Desafío 1: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ▲, ✖, ■**
• **Desafío 2: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ●**
• **Todos los tramos:**
Pulsa **■, ●, ▲, ●, ■.**

URBAN CHAOS

• **Seleccionar nivel:**
En la pantalla de "Nuevo Juego", pulsa esta combinación:
L1+R1+Select+Start. Ve a la pantalla del mapa y verás que todos los niveles están disponibles.
• **Todas las armas y energía:**
Durante el juego pulsa y mantén **▲+●+■+✖** y pulsa →.





WCW MAYHEM

• **Todos los personajes:**
ve a la pantalla de códigos PPV e introduce: PLYHDNGYS.
• **Puntos ilimitados:**
Con este trucos, que se introduce en la pantalla de códigos PPV, no tendrás limitación de puntos para crear a tu luchador: MKSPRCWS.

WCW/NWO THUNDER

• **Nuevos Rings:**
Entra en el menú de opciones, ilumina la palabra "Randow" y presiona:
R1, R2, R2, SELECT.
Si lo has hecho bien, cada vez que pulses **SELECT** el ring elegido cambiará y saldrán los ocultos.

WUTANG: SHAOLIN STYLE

• **Modo Gore:**
Introduce este password en la opción contraseña.
▲, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ■.



XENA: WARRIOR PRINCESS

• **Invencibilidad:**
Con este truco conseguirás que ningún enemigo pueda hacerte daño, independientemente de con que te golpeen. Basta con presionar esta secuencia en el menú principal para hacer de Xena un personaje invencible:
↑, ↑, ↑, ↑, ●, ■, ↑, ✖, →, ←.

X GAMES PRO BOARDER

• **Modo circuito:**
Este truco se obtiene en la pantalla de contraseñas del menú de opciones al introducir esta combinación: **✖ ● ✖ ▲▲■** . Cuando vuelvas al menú principal podrás comprobar su resultado.
• **Un nuevo personaje:**
Para sacar un nuevo personaje, utiliza esta combinación como Password **▲, ✖, ■, ✖, ▲ ●.**
• **Todos los circuitos:**
Este truco te permitirá acceder a todos los circuitos. Introduce este password en su correspondiente pantalla: **■, ▲,✖, ■, ●, ●.**

X-MEN: MUTANT ACADEMY

• **Conseguir personajes finales:**
Acaba el juego con cuatro personajes y obtendrás los personajes finales del juego.
• **Obtener videos Intro FMV de los personajes en el Modo Cerebro:**
Vence en el modo Arcade con cualquier personaje para abrir sus videos introductorios FMV en Modo Cerebro.
• **Obtener videos Outru FMV de los personajes en Modo Cerebro:**
Vence en la Academia con cualquier personaje y abrirás su Outru FMV en el Modo Cerebro.
• **Consigue todo de una sola vez:**
El siguiente código abre todo en Cerebro y abre a los jefes en el resto de los modos. Para obtener todo en el juego ve al menú Principal y pulsa Select, **↑, L2, R1, L1** y **R2.** Si el truco ha funcionado deberías oír un sonido, que te indica que ya está. Sí entras en el Modo Cerebro, verás como están disponibles todos los videos.
Para quitar estas opciones y volver a restaurar el juego original, vuelve al Menú Principal y pulsa Select + Start.

Enviad vuestros trucos a **PlayManía Guías y Trucos (sección trucos)** a la siguiente dirección: **Pedro Teixeira, 8. 2ª Planta. 28020 Madrid.** Si resultan publicados, os enviaremos un regalo sorpresa.



Colección de: ....

Trucos

• Opciones de Bonus: Desde el Menú Opciones, elige la opción Bonus, selecciona Introducir Bonus y a continuación introduce estos códigos:

GLYCERINE: Botón turbo.
EUROPA: Gravedad baja.
ETHANOL: Estela de movimiento.
T2: Coches cromados.
TWINPEAKS: Altura doble.
GRUNTSOME: Potencia extra.
WEFLIPPED: Modo contrario.
VANISHING: Suspensión suave.
KERBKRAWL: Bordillos explosivos.
MADCAB: Coche invencible.
MUSCLE: Potencia Extra.
MOON: Gravedad baja.
BACKWARDS: Efecto espejo.

X-MEN MUTANT ACADEMY

PlayGuías mania & trucos

Colección de: ....

Trucos

• Conseguir seleccionar a todos los personajes: En la pantalla de selección de personaje, pulsa: **Select, ↑, L2, R1, L1, R2.** Si has introducido correctamente la secuencia, escucharás un sonido. Ahora tendrás disponibles a todos los personajes para poder elegir, incluidos los jefes, y tendrás todas las opciones del Modo Cerebro abiertas.

• Llevar los trajes de la película: En la pantalla de selección de personaje, pulsa ■ mientras seleccionas a tu personaje para que pelee con el traje de la película.

• Jugar con los Jefes: Termina el juego con todos los personajes para poder jugar con los Jefes.

• Imágenes del rodaje de la película: Termina el juego con todos





TOCA WORLD TOURING CARS • Codemasters
Comentado en PlayManía Nº: 20
Guía en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía GT Nº: 4
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

STRETCH: Doble suspensión.
ONE2MANY: Visión borrosa.
SHINY: Coches cromados.
NITRO: Turbo propulsión.
DRIVER: Suspensión más suave.
KABOOM: Bordillos explosivos.
BRICK : Coche invencible.
DOTTY: Consigues los bonus de los coches.
KRAZYKERBS: Bordillos explosivos.
IAMTHEGAME: Todas las pistas.
Una vez introducidos estos códigos, el juego te da la opción de poder activarlos o desactivarlos en el mismo menú de Bonus.

• Todos los bonus:
Introduce este código en la selección de passwords (opciones) para conseguir todos los bonus de los coches: **ALLDACARSALLDATIME.**

• Coches Extras:
Tienes que conseguir el número indicado a continuación de puntos en el modo Campeonato para poder acceder de esta manera a varios coches extras más ocultos en el juego:
Audi TT: 15 puntos.
Ford Mustang GT: 30 puntos.
Plymouth Prowler: 50 puntos.
Celica GT4: 75 puntos.
Dodge Viper: 105 puntos.
Lotus 34CR: 140 puntos.
Mitsubishi GTO: 180 puntos.
AC Superblower: 225 puntos.
Subaru Impreza WRX: 275 puntos.
Mazda RX7: 335 puntos.
AC Aceca: 400 puntos.
TVR Cerbera Speed 12: 470 puntos.
Bently Hunaucieres: 545 puntos.

X MEN MUTANT ACADEMY• Activision
Comentado en PlayManía Nº: 21
Guía en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

los personajes vistiendo sus trajes de la película para acceder a las imágenes del rodaje en el Modo Cerebro.

• Imágenes de los cómics:
Termina el juego con todos los personajes vistiendo sus trajes normales para acceder a imágenes de los cómics en el Modo Cerebro.

• Imágenes de los personajes en los cómics:
Gana 10 asaltos con cualquier personaje llevando su traje normal en el Modo Survival y accederás a imágenes de los cómics en el Modo Cerebro.

• Imágenes de los personajes en la película:
Gana 20 asaltos con cualquier personaje llevando el traje de la película en el Modo Survival y accederás a imágenes de la película en el Modo Cerebro.

• Imágenes de la película:
Tienes que ganar 20 veces con Gambito en el Modo Survival para poder acceder a imágenes de la película en el Modo Cerebro.

• Secuencias FMV de Introducción del Personaje:
Gana el Modo Arcade con cualquier personaje para acceder a su introducción FMV en el Modo Cerebro.

• Secuencias FMV de Introducción (Modo Historia):
Gana el juego con todos los personajes y tendrás una introducción FMV combinando las secuencias de todos los personajes.

• Secuencias FMV de Despedida:
Gradúate en la Academia con cualquier personaje del juego y tendrás acceso a su secuencia FMV de Despedida en el Modo Cerebro.



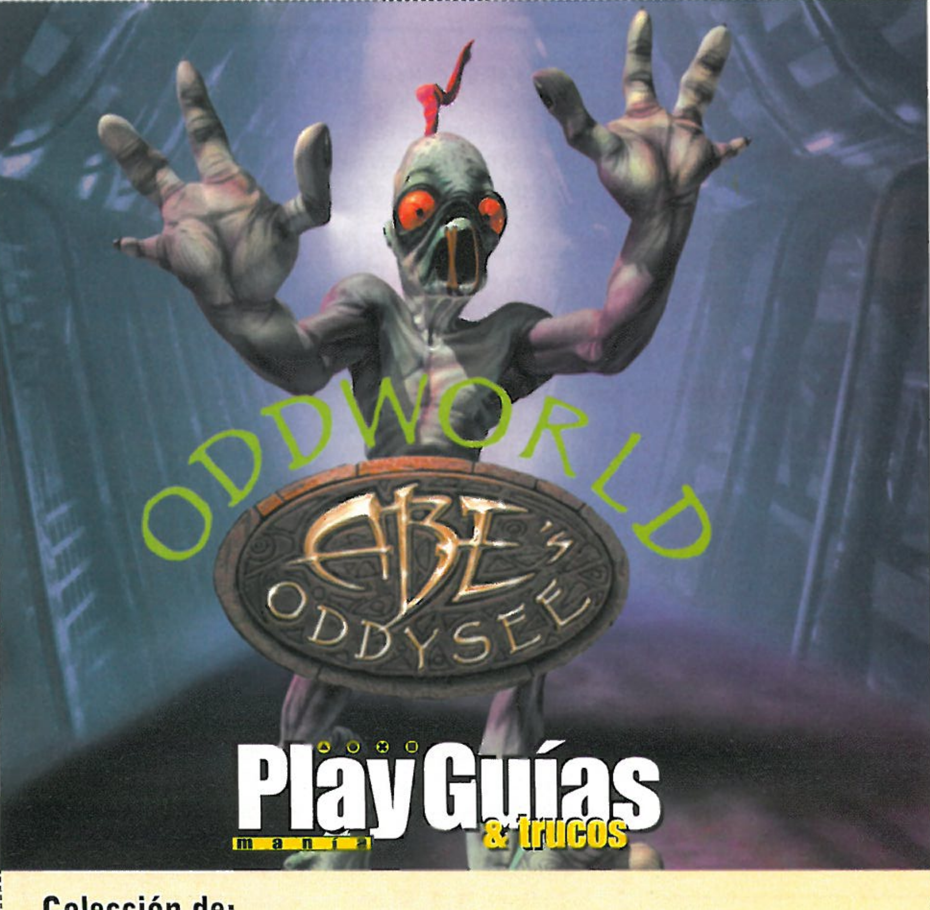
Colección de: ....

Trucos

• Áreas Secretas:
En algunos rincones de las ciudades encontrarás algunos lugares secretos donde podrás conseguir coches ocultos, trucos y zonas de diversión. Esta es su posición:

Chicago:
Para recoger un coche oculto, ve al estadio de béisbol, al Norte de la ciudad. Dirígete a las zona de las taquillas y pulsa un interruptor oculto para que se abra la verja que da al interior del estadio. Sube por las escaleras de la grada y avanza hasta llegar al garaje donde se encuentra el coche oculto. ¡Disfruta con un auténtico bólido!

La Habana:
En el oeste de la ciudad, justo en el extremo, hay una base secreta. Para colarte, busca el interruptor oculto que verás junto a uno de los árboles cercanos a la entrada. Una vez



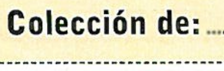
Colección de: ....

Trucos

• Acceso a todos los niveles:
Tienes que ir a la pantalla del menú principal e iluminar la palabra "Options". Después presiona la siguiente secuencia mientras mantienes apretado (no lo sueltes) el botón R1:
↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, →, ←.
Aparecerá un nuevo menú desde el que podrás elegir la fase en la que quieres jugar.

• Todas las escenas cinemáticas:
Al igual que antes, ilumina "Options" y mientras mantienes pulsado el botón R1 presiona la siguiente secuencia:
↑, ←, →, ■, ●, ■, →, ←, ↑, →.
Aparecerá un menú para que elijas la escena del juego que prefieras ver. Incluido el impresionante final.





DRIVER 2 • GTI
Comentado en PlayManía Nº: 23
Guía en PlayManía Nº: 24
Guía en PlayManía GT Nº: 5
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

dentro, desciende hasta la tercera planta y pulsa el botón. Súbete en el Mini y date una vueltecita.

Las Vegas:

• Invulnerabilidad: en una droguería de la zona Oeste, podrás accionar un interruptor que te concederá invulnerabilidad. Gracias a ella, podrás conducir a tus anchas.

• Zona de obras: si te metes por ese rincón, en el sureste, cerca del aeropuerto, entrarás en una zona en obras donde podrás hacer un poco el gamberro.

• Coche oculto: Ve al norte del aeropuerto y busca un interruptor que hay al lado de una malla metálica. Al accionarlo se abrirá una puerta de madera. Entra y encontrarás una furgoneta antigua única en el juego.

Río:

• Zona de Hípica: podrás intentar superar pruebas de hípica pero montando tu propio coche en lugar de un caballo. Para ello, pulsa el interruptor que hay enfrente del circuito, en el suroeste.

• Camión oculto: en el puerto, al norte de la ciudad, acciona el botón que hay junto a la puerta de uno de los almacenes para que puedas acceder a los muelles. Allí encontrarás aparcado una maravilla de camión con el que disfrutar conduciendo.

• Invulnerabilidad: para conducir sin tener que preocuparte de nada, pulsa el botón que hay en una tienda, al norte del lago.

• Esquivar los bloqueos policiales:

Para poder conseguir esquivar a la poli, puedes invadir la acera, cuando la haya, y evitar así el control policial, ya que en ellas no suelen colocar coches patrullas.

ABE´S ODDYSEE • GTI
Comentado en PlayManía Nº: 25
Guía en PlayManía Nº: 4 (Suplemento)
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

• Pedos de color verde:

En cualquier momento del juego (no hace falta que pauses) manten presionado el botón R1 mientras que pulsas la siguiente secuencia:

↑, ←, →, ■, ●, ✖.

Verás como cuando Abe suelte un pedete aparecerá un humillo verde muy reconocible...

• Todas las canciones valen:

Cuando introduzcas este truco, cualquier sonido que emitas conseguirá desactivar los puzzles musicales y de voz sin necesidad de que te tengas que aprender las secuencias de cada uno de ellos.

En cualquier momento del juego y sin necesidad de darle a la pausa, manten pulsado el botón R1 y sin soltarlo, pulsa la siguiente secuencia:

↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, →.

• Consejos generales:

Este juego requiere bastante paciencia y habilidad, al tiempo que nos obliga a pensar de lo lindo para poder avanzar.

Es importante que domines con fluidez todos los movimientos de Abe y que sepas encadenar varias acciones a la vez, tales como correr y agacharte y correr y engancharte a los bordes de las plataformas.

A la hora de arrojar piedras y bombas lo mejor es que te agaches y luego dirijas el ángulo del proyectil con el pad en función de la distancia del objetivo.

Recuerda que las minas que hagas estallar pueden hacerte daño, así que aléjate lo más posible.

manten los oídos abiertos, un sonido, por tenue que sea, puede avisarte de los peligros que te aguardan en las siguientes pantallas.



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

**Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**